Pro-Pinball Fantastic Journey

CD z PEŁNĄ WERSJĄ GRY + POLSKA INSTRUKCJA

NEWSY · RECENZJE · SOLUCJE · TIPSY · PORADY

Action PLUS CD

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Nr 9/2001 Wrzesień (42) Cena: 6,99 zł
w tym VAT 7%

MAX PAYNE

Max odlot!

Giganci RPG!

Baldur's Gate II PL versus Diablo II PL

Superkonsola!

Wszystko o GameBoy Advance!

Internet!

Witryny, które naprawdę warto odwiedzić!

Ekstraklasa

Nowy dział dla fanów piłki kopanej!



future network poland
Media with passion
Nr 42 • Wrzesień 2001 6,99 Zł (w tym 7% VAT)



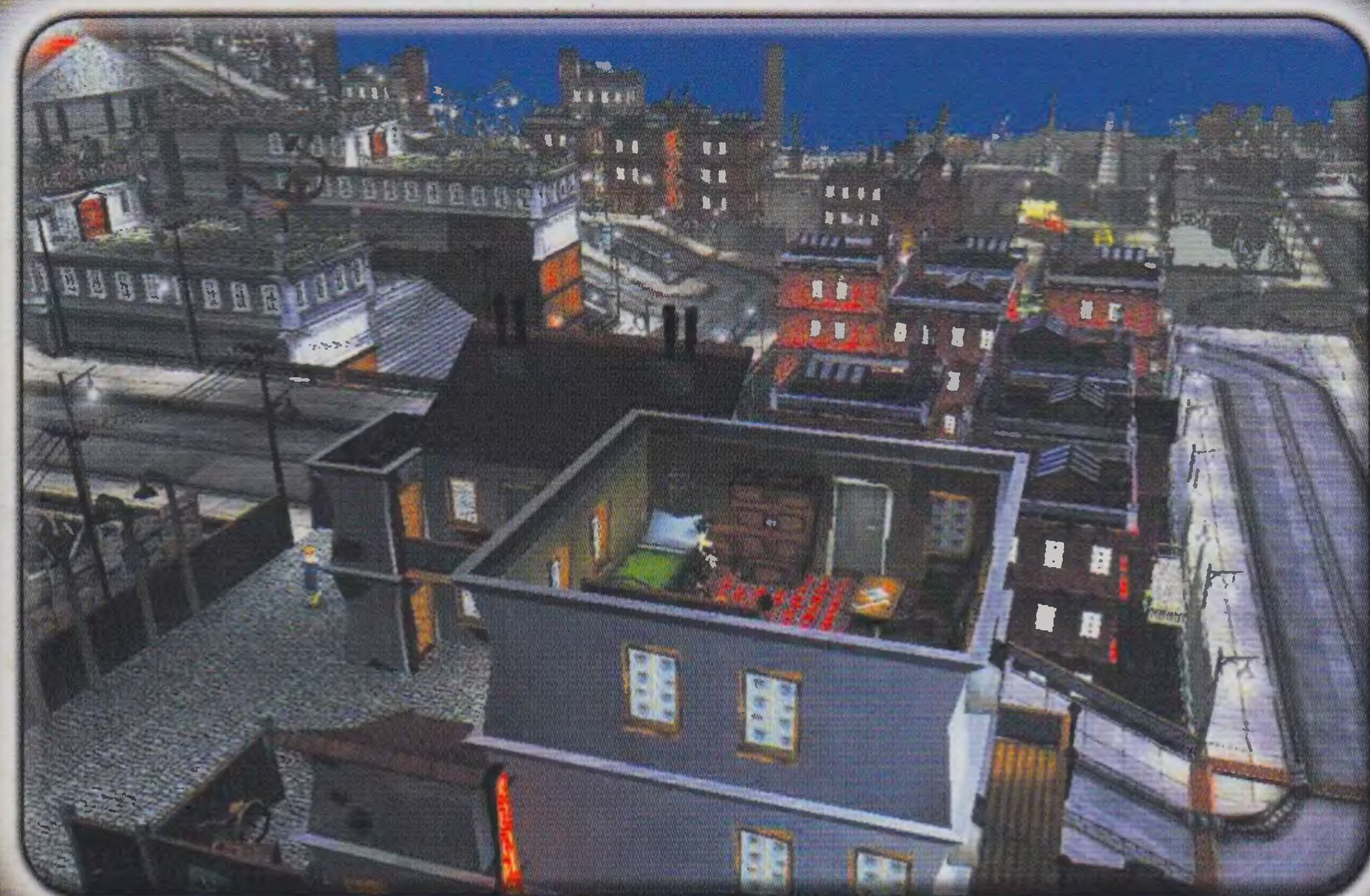


www.actionplus.com.pl

THE STING!

KARIERA GANGSTERA





The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę" jako nikomu nie znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera" Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com





PATRONAT INTERNETOWY



Spis treści

Wrzesień 2001



Plusowe wariacje

Wakacje mają się już wprawdzie ku końcowi, słoneczko nadal jednak mocno przygrzewa, zagrzewając nas do ostrej walki z resztkami zatęchłych klimatów wewnątrz Action Plusa. I to walki zwycięskiej! Ostatni z wielkich, ociężałych i - wydawałoby się - niereformowalnych działów, solucje, został bowiem w tym numerze poddany gruntownej przebudowie.

Jego nowe hasło brzmi: "Precz z kobylastymi tekstami!" Zamiast ciężkich do przełknięcia fabularnych "cegieł" postawiliśmy na poradniki obrazkowe. Koniec zaznaczania akapitów, mazania mazakami by nie zgubić wątku! Od dzisiaj zamiast super szczegółowych, łopatologicznych wypraw za rączkę, proponujemy Wam fotograficzną dokumentację miejsc dla przejścia gry kluczowych. Nie odbierze Wam zbyt wiele z przyjemności samodzielnego znalezienia rozwiązań co prostszych problemów, pomagając jednocześnie w momentach, gdy pomoc z zewnątrz jest ratuje skórę i oszczędza męki.

Na tym jednak zmiany się nie kończą! W ramach poszerzania działu z kącikami na łamy weszły - już na stałe - kącik sportowy oraz Humor & Horror. Także i będący tematem numeru tekst o GameBoy Advance to nie jednorazowy skok w bok, a początek stałego działu pisma!

Wszystko to razem zamyka pierwszy okres zmian na łamach Action Plusa. Czy rozpocznie się nowa era? Przekonacie się już wkrótce.

A co za miesiąc? Przede wszystkim relacja z londyńskich targów ECTS i uroczystości wręczenia nagród najlepszym twórcom gier. Poza tym świetna pełna wersja, recenzje nowości, zapowiedzi przyszłości, newsy, kąciki, tipsy i porady. Ale w tej beczce miodu jest niestety i mała łyżka dziegciu. Obecna, promocyjna cena Action Plusa od następnego numeru ulega zwiększeniu - jednak tylko o kilkadziesiąt groszy. Nie będzie to więc dużo, ufamy zatem, że z nami zostaniecie!

Naczelny, Vice & Team, Inc.

Action PLUS®
e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 42
Wrzesień 2001

Redakcja
53-602 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliski, Marcin Serkies, Maciej Jakubski

Stall Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

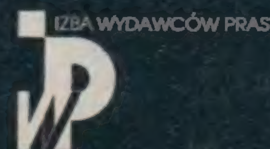
The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już okło 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław







Pro·Pinball Fantastic Journey

Instalacja

Włóż płytę "Pro Pinball: Fantastic Journey" do napędu i poczekaj na autostart. Jeśli nie nastąpi, uruchom zawartość dysku CD i wybierz setup. Będziesz mógł wybrać jedną z dwóch dostępnych opcji instalacji:
Automatic - gra sama wybiera składniki, które mają zostać zainstalowane.
Custom - możesz sam wybrać, które składniki mają się znaleźć na twoim twardym dysku, a które będą odczytywane z CD.

Program instalacyjny tworzy skrót w Start Menu - po zakończeniu instalacji pozostaw płytę w napędzie i uruchom grę korzystając z paska menu.



Słówko o fabule

Generał Yagow postawił ultimatum. Jeśli jego żądania nie zostaną spełnione, wystrzeli rakietę w księżyc, czym spowoduje katastrofę, jakiej świat nie widział. Niestety, nikt nie jest w stanie pokonać Yagowa bez zniszczenia osłony na Tajemniczej Wyspie. Tylko jedna osoba na świecie - profesor Steam - może tego dokonać, budując trzy wielkie maszyny parowe (nie na darmo profesor się nazywa Steam - z ang. para wodna). Niestety, profesorek sam nie jest w stanie sprostać temu zadaniu. Celem gry jest wzięcie udziału w czterech pasjonujących przygodach, zdobycie czterech kryształów, pomoc w zbudowaniu maszyn, co ostatecznie zniszczy zapory i uratuje świat. Do dzieła więc, graczu...



Standardowe obłożenie klawiszy

⊙ **Start Button (rozpoczęcie nowej gry lub dodanie nowego gracza)**: S lub F1
⊙ **Launch button (wybicie piłki)**: Enter
⊙ **Magnosave TM**: Tab
⊙ **Right/Left flipper (czy ktoś nie wie, co to są flippery?!)**: prawy Shift/lewy Shift bądź prawy Ctrl/lewy Ctrl.
⊙ **Wstrząsanie stołem**: spacja
⊙ **Pauza**: Escape (nie może być zdefiniowana inaczej)
⊙ **Wpisywanie graczy do High-Score**: flipery - wybór liter, Enter - zatwierdzenie
⊙ **Nawigacja w menu (nie może być zdefiniowana inaczej)**: kursory w celu podświetlenia i Enter

Opcje / Menu

1. Table View
Użyj tej opcji, aby określić, pod jakim kątem, spośród trzech możliwych, będziesz patrzył na stół podczas gry.

2. Controls
Ustawienie sterowania w grze. Możesz przypisać tę

Podstawowe informacje

Gatunek: pinball
Premiera: listopad 1999
Internet: www.fantasticjourney.co.uk, www.propinball.com, www.empire.co.uk
Obsługa akceleratora: brak
Wymagania sprzętowe: **Minimalne** - Pentium 90, 16 MB RAM, **Rekomendowane** - Pentium 200, 64 MB RAM, karta grafiki z 8 MB, 400 MB na HDD



samą funkcję dwóm przyciskom - trzymając podstawowy i naciskając kolejny. Uważaj, żeby się nie pomylić i nie przypisać jednemu klawiszowi dwóch funkcji!

3. Graphics

Po instalacji Fantastic Journey program sam ustawia wszystkie detale jako "average". Jeśli masz lepszy komputer (tzn. lepszy lub bardzo bliski temu z "rekomendowanych wymagań sprzętowych"), to możesz od razu śmiało zmienić detale na maksymalne, aby w pełni cieszyć się grą. Opis poszczególnych opcji:

⦿ **Screen Flipping** - jeśli ustawicie tę opcję na "enabled", gra będzie trzymała cały czas w pamięci dwie, zamiast jednej klatki. Sprawia to, że gra jest płynniejsza, lecz jeśli nie macie odpowiednio dużo pamięci RAM, to opcja ta może być niedostępna przy korzystaniu z wysokiej rozdzielczości i maksymalnej głębi kolorów.

⦿ **Resolution** - wybierz jedną z pięciu możliwych rozdzielczości: począwszy od 640/480 po 1600/1200. Jeśli nie wszystkie te opcje są dostępne, to oznacza to, że twój komputer nie potrafi wyświetlić większej rozdzielczości. Pamiętaj też o możliwościach monitora.

⦿ **Colours** - wybierz jedną z pięciu dostępnych opcji: 256, 256+, 65 000, 65 000+, 16M. Plus przy drugiej i czwartej oznacza tę samą paletę, ale z ditheringiem, który co prawda nie wprowadza nowych kolorów, ale ich wrażenie.

⦿ **Detail** - wybierz jedną z opcji: Low, Medium, High i Very High, bądź wybierz "custom", aby samemu ustawić wszystkie opcje. Jeśli podczas gry zdarzają się problemy z płynnością, to oznacza to, że należy nieco zmniejszyć detale.

⦿ **Motion Blur Level** - jeśli jest włączony, program robi efekt rozmazania po szybko poruszających się kulach. Nie radzimy tego włączać, jeśli nie masz wystarczająco mocnego procesora.

⦿ **Dot Matrix Size** - skonfiguruj tę opcję sam lub - polecamy - pozwól grze wybrać odpowiedni DMD (Dot Matrix Display) dla wykorzystywanej rozdzielczości.

⦿ **Ball Rolling Display** - po wybraniu tej opcji na stole pozostają leciutkie - iście kosmetyczne - ślady kuli, co pozwala o wiele lepiej orientować się w tym, jak ona się porusza.

⦿ **Graphics Updated Per Frame** - od 1 do 100%. Jeśli tylko masz szybki sprzęt, to polecamy 100% - efekty świetlne są o wiele bardziej realistyczne.

⦿ **Dot Matrix** - ten ekranik służy do wyświetlania wyniku i ew. dodatkowych gier w "video mode". Możliwe ustawienia w tej opcji to:

a) Solid - nieprzenikalne, tak jak w prawdziwym stole.
b) Transparent - przezroczysty, widać kulę poruszającą się za DMD.
c) Permanent - zawsze widoczny.
d) Intelligent - DMD widoczny jest tylko wtedy, gdy coś się z nim dzieje, normalnie znika.

NAZWY POSZCZEGÓLNYCH ELEMENTÓW STOŁU

1. Left Flipper
2. Left Sling Shot
3. Left Inlane
4. Left Outlane
5. Left Plunger Lane
6. MagnoSave TM
7. Dinosaur
8. Left Bank Drop Targets
9. Left Orbit
10. Left Orbit Drop Targets
11. Left X2 Target
12. Left Ramp
13. Right X2 Target
14. Jet Bank Drop Targets
15. Jet Bumpers
16. Octopus
17. Bonus Rollovers
18. MagnoBoost TM
19. Spinner Drop Target
20. Spinner
21. Spinner Lane
22. Left Combo Target
23. Right Ramp
24. Right Combo Target
25. Left Boiler
26. Right Boiler
27. Contraption
28. Right Orbit
29. MagnoGrab TM
30. Dead End
31. Yeti
32. Right Plunger Lane
33. Ball Rescue
34. Right Outlane
35. Right Inlane
36. Right Sling Shot
37. Right Flipper
38. Anaconda

⦿ **Dot Matrix Display** - wybierz pomiędzy pełną paletą kolorów a pomarańczowym.

⦿ **Nudge Scrolling** - wybierz efekt graficzny (nie zmienia działania tylko wygląd - jest to zmiana czysto kosmetyczna) na stole po "trąceniu" spośród:
a) Disabled - stół po wstrząśnięciu w ogóle się nie rusza.
b) Two Way - ekran "trzęsie się" tylko w dwie strony (poziom/pion).
c) Four Way - porusza się w stronę odpowiednią do wykonanych wstrząsów.

4. Audio
Na CD z Fantastic Journey nie ma tracków w formacie audio - cały dźwięk w grze odgrywany jest bezpośrednio z sampli zapisanych w pamięci RAM, co sprawia, że dźwięk również w dużej mierze może wpłynąć na płynność i szybkość działania gry.

⦿ **Test Mechanical Sound / Speech and SFX / Music** - sprawdź, czy wszystko działa jak należy. Program będzie powtarzał sample do czasu, aż je wyłączysz.

⦿ **Volume Controls** - ustaw głośność dźwięku w grze; pamiętaj, że nie usłyszysz, na jakim on jest poziomie, dopóki nie wykonasz testu.

⦿ **Configuration** - zmień tryb, w jakim twoja karta dźwiękowa będzie pracowała:
a) Mode - wybierz spośród Mono, Stereo lub Swapped Stereo - ten ostatni wybierz, jeśli głośniki wydają się być zamienione miejscami.
b) Quality - wybierz jedną z czterech opcji jakości dźwięku.

⦿ **Mechanical Sampling Rate / Speech and SFX Sampling Rate** - wybierz częstotliwość: od 11 kHz do 44 kHz. Im więcej, tym jakość dźwięku lepsza i bardziej "sprzętożerna".

⦿ **Mechanical Sound Compression** - jeśli ta opcja ustawiona jest na "enabled", "mechaniczne" dźwięki spakowane są w pamięci RAM, zajmując mniej miejsca.

⦿ **Output Channels** - wybierz liczbę kanałów: od 4 do 16, w zależności od posiadanej karty muzycznej.

5. Examine Table
Uruchom tę opcję, jeśli chcesz obejrzeć sobie z bliska stół. Zobacz, z jak niewiarygodną dbałością o szczegóły został on stworzony - nawet pod największym zbliżeniem. Poruszasz się po stole kursorami, przybliżasz Enterem, oddalasz Escapem.

6. Table Rules
Uruchom, aby zobaczyć zasady na stole - punkty etc.

7. Slideshow
Zobacz pokaz statycznych obrazków z gry, które pozwalają się nauczyć i zrozumieć zasady na stole. Naciśnij Enter, aby przejść do kolejnego obrazka - gra będzie je pokazywała aż do momentu naciśnięcia Escape.

8. Credits
Zobacz listę płac.

9. Start Simulation
Oczywiście - rozpoczęcie gry.

10. Quit to Windows
Wyjście z gry.

Pause Menu

Pojawia się ono po naciśnięciu Escape podczas gry, a w nim:

1. Return to Simulation
Powrót do gry.

2. Start New Game
Porzucenie gry w toku i rozpoczęcie nowej.

3. Add Player
Dodaje nowego gracza do gry (maksymalnie może być czterech). Nie można dodać nowego gracza po tym, jak ostatnia bila ostatniego gracza weszła już do gry (czyli została wybita).

4. Difficulty Level
Wybierz jeden z pięciu dostępnych poziomów trudności - od Extra Easy do Extra Hard, lub skorzystaj z własnych ustawień wybierając Custom.

5. Table Setup
⦿ **Slope** - wybierz kąt nachylenia stołu. Im większy kąt, tym szybciej poruszać się będzie piłka.

⦿ **Condition** - bardzo ciekawa opcja. Możesz wybrać stopień "zaniedbania" stołu - od nowości po "wrak". Wybór ten zmienia warunki na stole - im nowszy stół, tym szybciej turla się bila i lepiej działają wszelkie "odbijacze".

⦿ **Flipper Power** - ustawia moc fliperów. Zauważ, że ustawienie jej na maksimum wcale nie czyni gry łatwiejszą.











6. Activates Operator's Menu
Uwaga! Wybranie tej opcji automatycznie przerywa trwającą grę - nie można do niej później wrócić! Służy ona do wejścia w menu na DMD.

7. Exit Operator's Menu
Ta opcja wyświetlana jest tylko wtedy, gdy "Operator's Menu" jest aktywne, służy oczywiście do wyjścia z owego menu i zresetowania stołu.

8. Adjust Volume
Zmień poziom głośności w trakcie gry.

9. Quit to Options
Przerywa grę i wychodzi do opcji.

10. Quit to Windows
Przerywa natychmiast grę i wychodzi do systemu operacyjnego.

Jak grać?

⦿ **Bonus X** - skompletuj rollovery, żeby zdobyć bonus X.

⦿ **Luck** - skompletuj L-U-C-K, żeby podświetlić Dead End (30), i strzel weń, żeby otrzymać losową nagrodę.

⦿ **Steam Modes** - traf Ramp, żeby podświetlić lewy boiler do Steam Mode. Strzel weń, aby go uruchomić.

⦿ **Ultra Modes** - skompletuj H-E-R, aby rozpocząć losowy Ultra Mode.

⦿ **Contraption** - strzelaj za WSZYSTKIMI świecącymi strzałkami, aby zbierać części urządzenia. Zbierz trzy części tego samego, żeby podświetlić prawy Boiler - traf weń i uruchom "Przygodę" (Adventure).

⦿ **Adventures** - traf spinner (20), aby powiększyć ciśnienie, ten bonus zatrzymuje się, gdy "steam pressure" dochodzi do zera. Zakończ przygodę, robiąc sekwencję strzałów za "migoczącą strzałką".

⦿ **Steam Frenzy** - zestrzel trzy cele na lewej orbicie (9), aby móc zablokować w niej trzy bile. Rozpocznie się istny szał. Zablokuj bile pod rampami, żeby pomnożyć wartość Jackpota.

⦿ **The Mysterious Island** - kiedy ukończycie wszystkie cztery przygody, strzelcie w prawy Boiler (26), aby zacząć plądrowanie Mysterious Island!

Zasady i kombosy

1. Skill Shot, Bonus X, Luck
⦿ **Skill Shot** - strzel w losowy migający punkt (w okolicach 7 lub 14), aby skompletować G-A-T-H-E-R.

⦿ **Bonus X** - skompletuj rollovery (w okolicach 17), aby zdobywać Bonus X.

2. Steam Modes
Traf do którejkolwiek z ramp (12 lub 23), aby podświetlić lewy Boiler (25) do trybu nagród.

⦿ **Video Mode** - tajemniczy tryb wideo, używaj fliperów do kierowania.

⦿ **Mega Gather** - automatycznie zbiera wszystkie potrzebne do ukończenia urządzenia części.

⦿ **Fast Frenzy** - traf lewą orbitę (9), aby dodać nowe bile do gry. Traf również do którejś z ramp, a podświetli się Jackpot na spinnerze (20).

⦿ **Blow the Boiler** - strzel do spinnera, aby ugotować bojler - powiększając wciąż ciśnienie pary. Gdy ta dojdzie do pewnego poziomu, bojler wybuchnie, a ty dostaniesz mnóstwo punktów.

⦿ **Super Ball Rescue** - aktywuje Right Outlane (34), która przeciwdziała straceniu piłki z boku stołu do końca gry.

⦿ **Light Outlanes** - podświetl Outlanes (34), aby otrzymać ekstra bilę.

⦿ **Steam Mania** - każde przełączenie daje mnóstwo punktów.

⦿ **Double Playfield** - wszystkie wyniki punktowe są podwajane.

⦿ **Drop Challenge** - traf spadające cele (w okolicach 9 i 14) w kierunku z lewej do prawej, by zdobyć dużą liczbę punktów.

⦿ **Light Extra Ball** - podświetl Boiler Scoop (okolice 25), aby zdobyć extra piłkę.

⊙ **Super Magnosave TM** - udostępnia left Outlane (4) - ta do końca gry chroni piłki chcące "odejść" ze stołu lewą stroną.

3. Przedmioty i przygody

⊙ **Drill Adventure** - dokop się do środka ziemi. Omijaj czołgi i pokonaj ziejącego ogniem smoka, studząc jego zapały wodą. Gdy ci się to uda, dostaniesz kryształ.

⊙ **Airship Adventure** - leć do najwyższej góry. Unikaj samolotów i doleć do Yeti. Zbombarduj go i... weź kryształ.

⊙ **Submarine Adventure** - nurkuj do najgłębszego miejsca oceanu. Omiń pole minowe i dopłyń do gigantycznej ośmiornicy. Zabij ją i - zgadnijcie! Tak jest, zbierz kolejny kryształ!

⊙ **Boat Adventure** - dopłyń do nieodkrytych obszarów Amazonki. Omijaj statki bojowe i strzel harpunem do olbrzymiej anakondy, aby zdobyć kryształ.

4. Steam Frenzy

Zdobądź potrójnego Jackpota strzelając w lewą orbitę.

5. Ultra Awards

Zdobądź H-E-R (okolice 14), aby zacząć wybraną losowo przez grę jedną z czterech Ultra Rounds:

- **Ultra Jets** - strzelaj w Jets (15).
- **Ultra Spinner** - strzelaj w Spinner (20).
- **Ultra Ramps** - strzelaj do obu ramp.
- **Ultra Drops** - strzelaj w Jet Bank Drop Targets (14) i Left Bank Drop Targets (8).
- **Ultra Everything** - strzelaj do... wszystkiego.

Każda z tych czterech ekstra rund daje krociowe liczby punktów.

6. MagnoSave TM i Ball Rescue

Skompletuj G-A-T (okolice 8), by podświetlić MagnoSave TM (6) i Ball Rescue (33).

⊙ **MagnoSave TM** - kiedy bila zmierza do Left Outlane (4), naciśnij przycisk MagnoSave TM, aby uruchomić magnez nad Left Inlane (3).

⊙ **Ball Rescue** - jeśli jest podświetlona, automatycznie wybija z powrotem do gry bile, które mają ochotę odejść ze stołu bokiem.

7. Sekwencje kombosów

⊙ **Combo Sequence** - traf cele przy wejściu do rampy (Left i Right Combo Target - 22 i 24), po czym wbij bilę do rampy (23). Następnie traf w prawą orbitę (28), lewą orbitę (9) i Dead End (30). Każdy strzał daje bonusy punktowe i nagrody.

⊙ **Double Sequence** - czyli podwójna sekwencja. Jak sama nazwa wskazuje: strzelaj nieprzerwanie w prawą rampę, aż uzyskasz Double Award Value i podświetlisz prawą orbitę. Strzel w prawą orbitę, żeby zdobyć podwójną wygraną i posłać bilę do Jets.

⊙ **Left Ramp Sequence** - strzelaj wielokrotnie do lewej rampy, aż do uruchomienia MagnoBoost TM (18) i podświetlenia hold bonus (pomiędzy 1 a 37) i ekstra bil. Traf lewy i prawy X2 Target (11 i 13), aby podwoić punktację za rampę.

8. The Mysterious Island

Aby się do niej dostać, należy przejść wszystkie cztery przygody, zdobywając cztery kryształy. Gdy je zdobędziesz, strzel w prawy Boiler (26), aby zacząć wędrówkę. Podczas plądrowania wyspy uruchom wszystkie cztery urządzenia, strzelając za migającymi strzałkami. Dopiero kiedy wszystkie cztery urządzenia będą na miejscu, osłona może zostać ostatecznie zniszczona.

Ogólnoświatowy ranking

Jeśli chcesz dowiedzieć się, jak grają inni gracze na całym świecie, odwiedź koniecznie stronę: http://www.empireinteractive.com/propinball/fantasticjourney. Jeśli chciałbyś zaznać sławy i dostać się tam ze swoim wynikiem, to zrób, co następuje:

1. **Po zakończeniu rekordowej gry przytrzymaj oba flipery** - na co najmniej dwie sekundy.
2. **Na ekranie pojawi się tajny kod** - uważnie go spisz czy też zapamiętaj (jeśli potrafisz).
3. **Wejdź na ww. stronę i wpisz swoje imię, po czym wprowadź kod** - jeśli się pomylisz, serwer ci go "zwróci". Zaś jeśli wszystko pójdzie dobrze i twój wynik będzie wystarczająco dobry, zaznasz wiecznej sławy. ;)

Ciekawostki

⊙ Możesz od razu przejść z pierwszego logo do menu bądź gry używając flipperów.

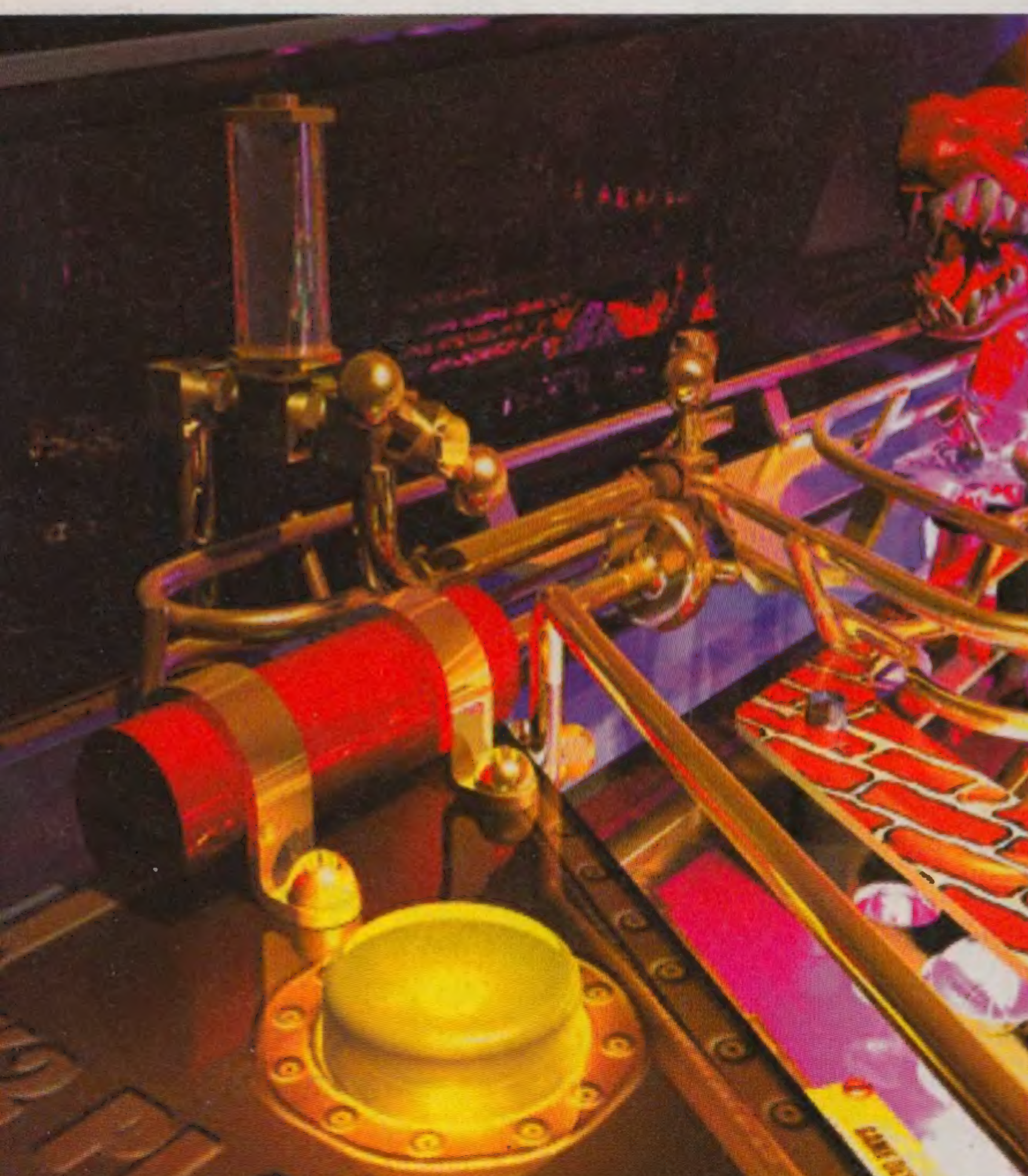
⊙ Jeśli masz słabszy komputer (głównie mało RAM-u), możesz przyspieszyć działanie gry poprzez wyedytowanie skrótu uruchamiającego grę i dodanie na końcu ścieżki uruchamiającej grę literki "s" - wyłączy to dźwięk w grze.

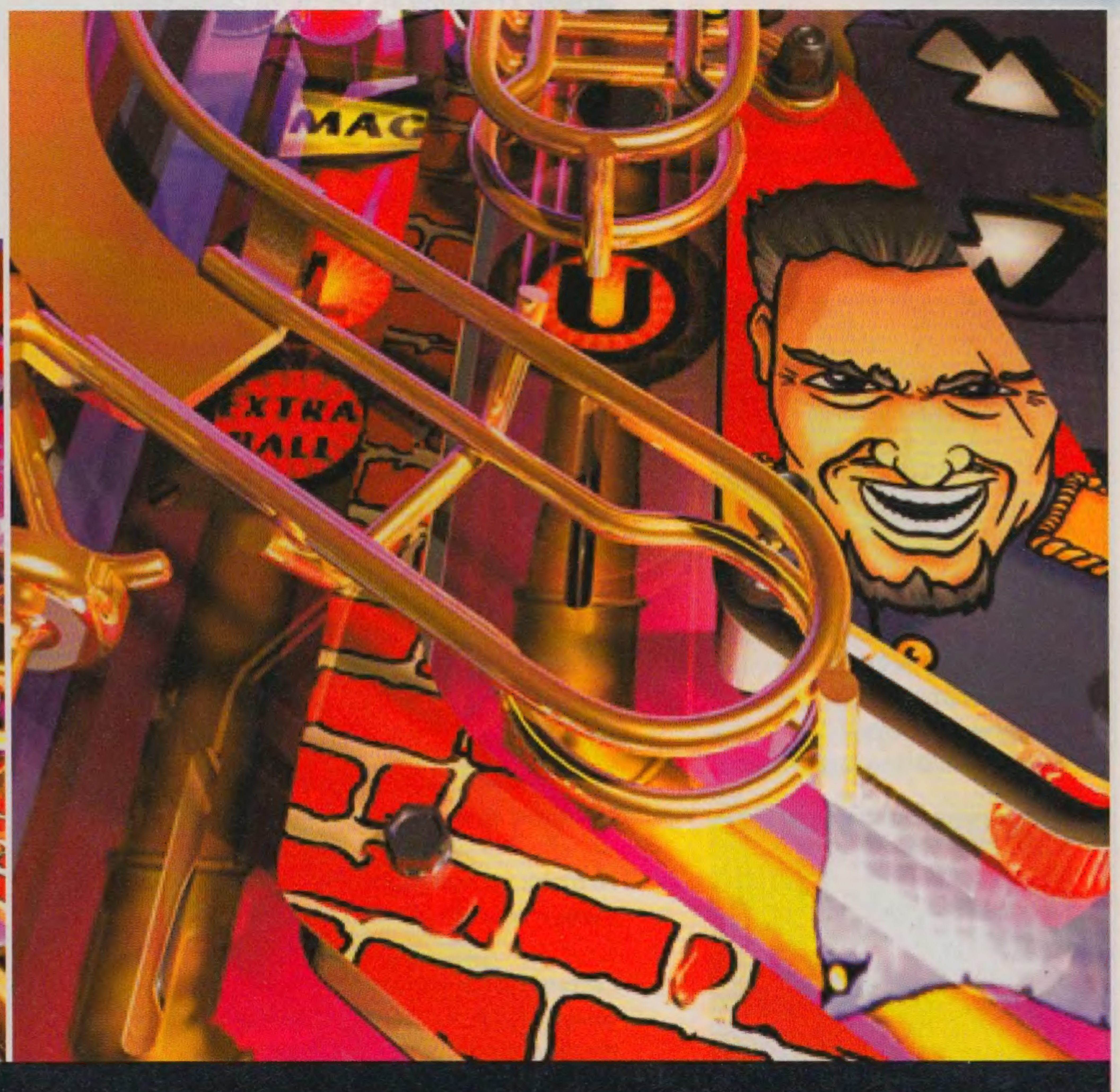
⊙ Jeśli nie chcesz widzieć logosów po ładowaniu, zrób to, co powyżej, pisząc zamiast "s" literkę "q".

⊙ Na stronie Fantastic Journey (wymienionej w tekście) można znaleźć kilka niezwykle ciekawych i użytecznych rzeczy - polecamy odwiedzenie.

⊙ Gdy zakończysz przygodę, dostaniesz jeden z czterech kryształów. Zbierz je wszystkie! ("Gotta catch'em all?" ;))







Krótko o...

Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973

Pod tym, nieco przydługim jak na mój gust, tytułem ukaże się dawne Arab-Israeli Wars, strategia turowa (by Talonsoft) dająca obraz konfliktów zbrojnych na Bliskim Wschodzie. Jeden z nowych screenów - poniżej.



Dimitri

Lionhead Studios, po premierze i upatchowaniu swego premierowego produktu - Black&White - stanęło przed pytaniem: co dalej? My już wiemy - jak poinformował sam Peter Molyneux, chłopaki z LS, a ściślej studia satelickiego Big Blue Box, zajęły się nowym projektem, znanym jak dotąd jedynie z tytułu roboczego - Dimitri. Będziemy informować na bieżąco.

Master of Orion 3

Sześć długich lat musieli czekać fani Master of Orion na kolejną, trzecią już część serii. Czas ten jednak, zdaniem twórców, nie został zmarnowany i MoO3 ma być najbardziej kompletną ze wszystkich gier z gatunku podboju galaktyki! I rzeczywiście - nawet pobieżne przeglądnięcie listy features zdaje się potwierdzać to zapewnienie: 8 różnych, grywalnych ras, w obrębie każdej z nich zaś do 3 zróżnicowanych gatunków, galaktyki złożone nawet z 256 gwiazd, z których każda może posiadać system nawet ośmiu planet... Warto czekać.



American Conquest

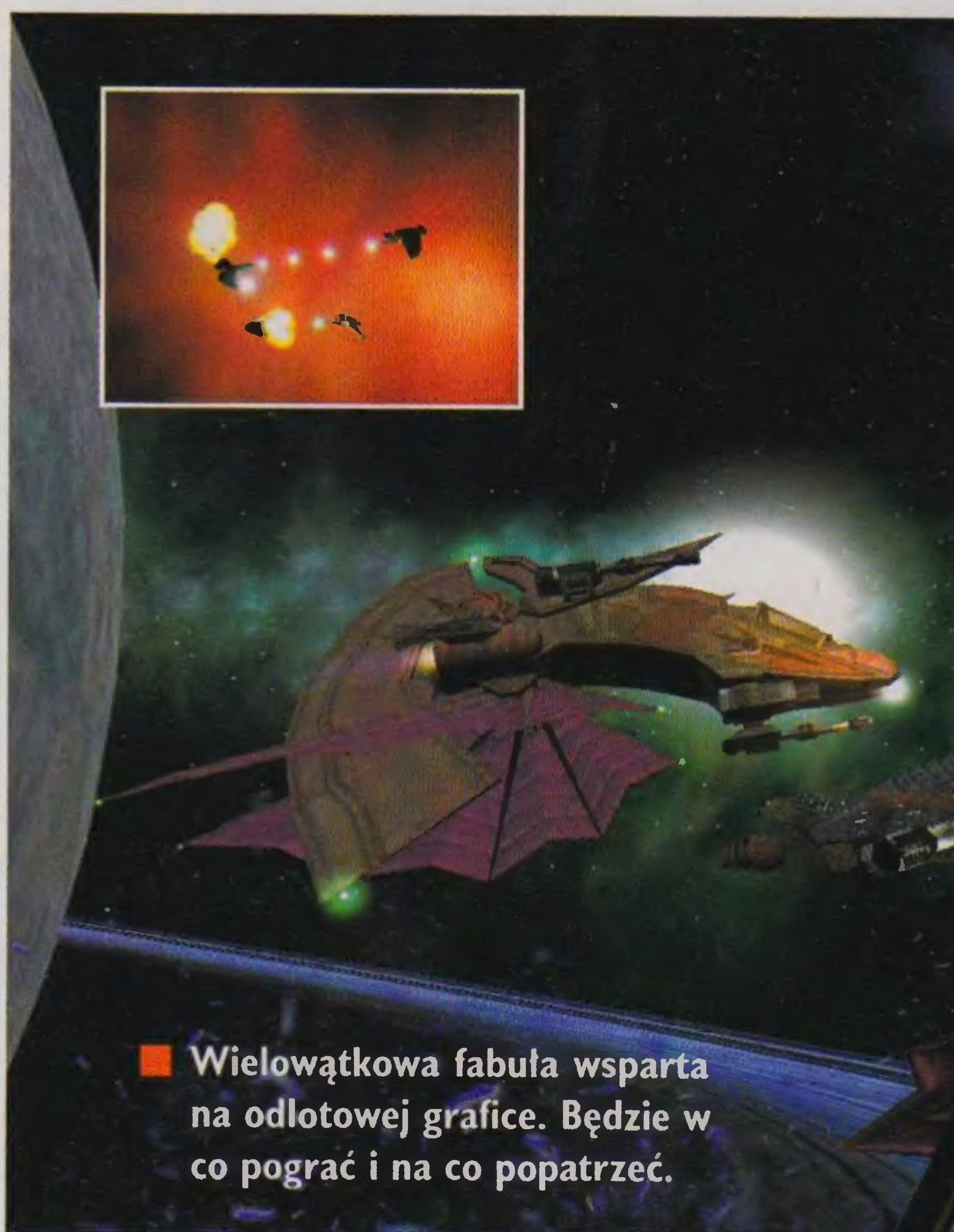
Twórcy Kozaków: Europejskich Boi - GSC Gameworld, ogłosili tytuł swego kolejnego projektu. American Conqu-



PC

Freelancer





Wielowątkowa fabuła wsparta na odlotowej grafice. Będzie w co pograć i na co popatrzeć.

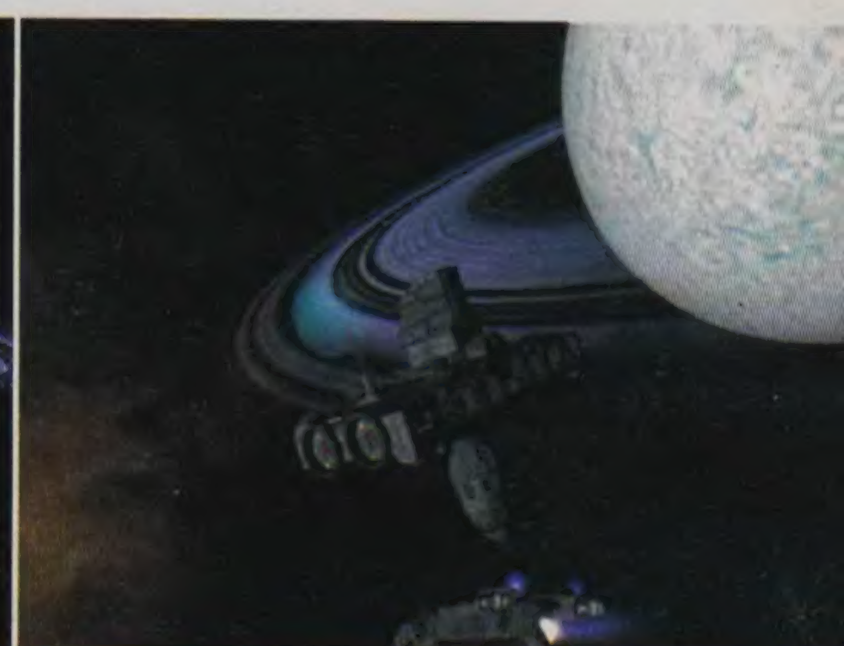
Syriusz, system i gwiazda (pod psem - chciałoby się powiedzieć). Tam koloniści z Ziemi zostają wplątani w tajemniczy, nie poznany dotychczas krąg zła.

To główny wątek fabularny gry, która może powalić na kolana nawet najbardziej krytycznie nastawionych zwolenników epopei kosmicznych. Akcja tocząca się wokół wspomnianego systemu nie musi jednak być podstawowym elementem naszej przygody z Freelancerem. Gra nie ma zakończenia w znaczeniu dobrze znanym w rozrywce tego typu, czyli końcowy filmik i napisy po nim następujące. Gracze mogą latać w nieskończonej ilości misji generowanych przez komputer i każda będzie inna, nawet po skończeniu wszystkich zadań przewidzianych przez fabułę gry. Co ma powodować taki stan rzeczy?

Po pierwsze, autorzy obiecują najbogatszy i najciekawszy fikcyjny wszechświat, jaki do tej pory stworzono.







Po drugie, reputacja i umiejętności bohatera podlegają nieustannej ewolucji.

Po trzecie, podwaliny wszechświata stanowi wolny rynek, a więc o wszystkim decydują prawa nim rządzące.

I wreszcie po czwarte, gracz nie napotka żadnych granic w nawigacji i podróżach po ogromnych połaciach międzygwiezdnej pustki, odwiedzając znane i nieznane planety i stacje gwiezdne.

Jak widać, zapowiada się naprawdę wielowątkowa produkcja, w której każdy znajdzie coś, co przypadnie mu do gustu. Poczynania bohatera można ograniczyć do ściśle awanturniczych zagrań, typu misje najemne, co jednak na dłuższą metę nie pozwoli uchronić go od wkręcenia się w tryby machiny politycznej, która rządzi wszechświatem.

Dla graczy zainteresowanych stroną ekonomiczną Freelancera autorzy przygotowali bardzo rozbudowane opcje handlowo-przemysłowe. Można stać się właścicielem kopalni, fabryk czy też całych planet rolniczych, które są spichlerzami całego wszechświata. Jeżeli nie poradzisz sobie jako handlowiec, nie musisz wcale schodzić do podziemia. Czeka na ciebie masa ofert typu eskorta konwoju, rekonesans itd.

Na koniec warto kilka słów poświęcić sprzętowi latającemu, jaki autorzy oddadzą do dyspozycji gracza. Flota będzie zróżnicowana w zależności od rozwoju kulturalnego oraz reputacji gracza. Pojazd może być wyposażony w ponad 50 ulepszeń, takich jak działka, pociski, tarcze, mapy, instrumenty nawigacyjne oraz zróżnicowane oprogramowanie i komputery. Możemy spodziewać się dwunastu podstawowych modeli statków.



Heroes of the Might & Magic IV

HoMM IV to siedem kolejnych kampanii, w których główną postacią będzie Emilia Nightheaven. Zniszczenie starego świata doprowadziło do chaosu i dało bohaterce impuls do zjednoczenia niedobitków katastrofy. Emilia - wywodząca się z plebsu - szybko buduje podwaliny nowego królestwa, którego obywatelami jest nowa nacja Great Arcan. Na drodze rozkwitającej potęgi staje jednak potężny Gavin Magnus, władca Wyżyn Bracada. Przymiot nieśmiertelności i hordy Smoczych Golemów czynią z niego przeciwnika niemal niepokonanego. Wojna, która wybucha w niedługim czasie, ujawnia niepokojący fakt posiadania przez niego artefaktu kontrolującego umysły.

Tak przedstawia się fabuła kolejnej części HoMM i nie przeczę: cała awantura wygląda naprawdę kusząco, biorąc pod uwagę zapowiadane przez autorów przeobrażenia grafiki.

Obiekty na mapie, jak i poszczególne oddziały czy też lokacje wykonane zostaną z maksymalną starannością, co pozwoli na grę w rozdzielczości 1280 x 960.









Mapa, jak i cały teren, w którym rozgrywa się akcja, będą o wiele bardziej różnorodne w odniesieniu do poprzednich części HoMM. Na mapie pojawią się mosty, dzięki którym przekroczenie rzeki czy zatoki nie będzie sprawiało większego problemu. Teren ruchu, jak i bitew wreszcie nie będzie płaski. Umieszczono na nim wzgórza, dające faktyczną osłonę wojownikom. Pojawi się tzw. Fog War, co determinować będzie konieczność utrzymywania jednostek zwiadowczych. Oddziały będą mogły poruszać się samodzielnie, bez "opieki" bohatera. Gracz będzie dysponował maksymalnie ośmioma armiami.







Na mapie obecny będzie system umocnień, warowni i strażnic (nawet morskie), z których każda spełnia jakieś praktyczne zadanie. Miast, podobnie jak w Heroes of the Might & Magic II, odnajdziemy na mapie sześć, pożegnamy się z Conflux, ale płakać na pewno nie będziemy. Spójrzcie na screeny. Premiera gry już na dniach!







Krótko o...



est to ponownie strategia czasu rzeczywistego, jej możliwości jednak biją poprzedniczkę na głowę: w pełni trójwymiarowy krajobraz, do 16 tys. jednostek naraz, 12 "narodowości"... Premiera - niestety, dopiero w 2002.

Endgame

Cóż, niewiele - jak dotąd - wiadomo o projekcie, jakim zajmuje się aktualnie Empire Int., z wyjątkiem tytułu (jak wyżej), faktu, że ma to być FPS w stylu No One Lives Forever (woohoo!), oraz... szacunkowej daty premiery - "wiosna 2002". W chwili gdy dowiemy się czegoś więcej - damy znać.

Nie Starcraft 2, więc... co?

Blizzard (Warcraft, Starcraft, Diablo) poinformował, że tegoroczne ECTS, londyńskie targi elektronicznej rozrywki i nie tylko, które odbędą się we wrześniu w Londynie, staną się forum, na którym ujawniony zostanie kolejny projekt tego legendarnego twórcy. Nie wiemy nic więcej prócz tego, że _nie będzie_ to Starcraft 2.

I znów nici z multiplaya w SoF2...

Wieść, którą podsumować można w zdaniu jw., podał sam Raven w jednym z postów na msgbrdzie Soldier of Fortune 2. Tym z was, którzy w tej właśnie chwili zagryźli do krwi wargi (by nie wyć z rozczarowania), mówimy, że nie wszystko jeszcze stracone: multiplayer bowiem nie pojawi się na pewno w wersji 1.0 gry. Nie oznacza to jednak, że nie pojawi, w ogóle: Raven rozważa kilka sposobów jego późniejszej, już popremierowej implementacji mplaya - patch, expansion pack bądź add-on, wreszcie samodzielny, zorientowany na rozgrywki sieciowe produkt w stylu Q]I[Arena czy UT Tournament. Tak czy owak - multiplayer odroczony.

Steel Beasts 2

Wyjątkowo dobrze oceniany, doceniony nawet przez West Point symulator czołgu (eSim Games/Strategy First) ma groźnego konkurenta w postaci... swego sequela - Steel Beasts 2. Niestety, jak na tę chwilę wiemy jedynie tyle, że ma być jeszcze lepszy i że spodziewać się go możemy już wiosną 2002.

Krótko o...

• X-COM: Alliance - koniec drogi (?)
Szumiało coraz ciszej, wreszcie umilkło. I szkoda, gdyż z tym akurat tytułem wiązałem, jak wszyscy miłośnicy serii X-COM, spore nadzieje. Bo i miało być pięknie - konflikt ludzie - obcy ukazany w perspektywie pierwszej osoby, nacisk na działania drużynowe, Unreal engine...

Undying na PS2?
Nie, wersja PS2 Clive Barker's Undying, FPS/horror została skreślona z planów wydawniczych Electronic Arts. Swoją drogą - konsolowcy nie mają szczęścia do horrorów... A i z EA jakby nie najlepiej...

Allegiance za darmo
Ochrzczony przez GameSpot "najbardziej niedocenioną grą 2000" microsoftowy multiplayer-only space sim - Allegiance, po wydaniu ostatniego z patchów zostanie przekształcony w grę darmową! Powód tej decyzji jest prozaiczny - niewielka liczba subskrybentów. Panie, panowie - MSZone stoi przed wami otworem, warto dać Allegiance szansę.

Quake w Half-Life
Pamiętacie jeszcze jatki na DM4 "Lawa" bądź DM6 "Zamek"? Okazuje się, że można będzie, najzupełniej oficjalnie pograć w nie, korzystając z najbardziej bodaj aktualnie "elastycznej" platformy - Half-Life; Valve Soft. Udało się bowiem uzyskać od id zezwolenie na konwersję na engine HL nieśmiertelnego Q. Jak im to wyszło? Spójrzcie na screen.



The Truform(tm)
Informując: "co, gdzie w branżowej trawie piszczy", staramy się unikać newsów stricte technicznych. Tym razem jednak robimy wyjątek: technologia ATI zwana Truform (dawne n-patch) wydaje się zasługiwać na miejsce w piśmie. Jej założenia są proste - przerobić istniejące już trójwymiarowe modele tak, by były maksymalnie wiarygodne. Funkcję tę wykorzystywać mają nowe karty ATI, więc nie każdemu będzie dane posmakować nowej jakości. Spójrzcie jednak tylko na starego znajomego Shamblera, który przestał mieć kanciasty łeb, i zastanówcie się, czy nie warto dać ATI szansy?

Myth III



To już trzecia odsłona Mytha, tym razem w wykonaniu firmy Mumbo Jumbo. Po Fallen Lords i Soulblinghter przyszedł czas na "Czas wilka", czyli Wolf Age.

Z informacji dotyczących fabuły niewiele można wywnioskować. Autorzy chcą zrobić wielką niespodziankę i zdradzają tylko czas, w jakim rozgrywa się akcja trzeciej części. Rozgrywka osadzona została 1000 lat przed wydarzeniami, które miały miejsce w części pierwszej. Historia dotyczy pierwszego imperatora o imieniu Connachta, który zapobiega zagładzie ludzi z rąk rasy Myrkidia i Trow.



Wspominając poprzednie części tej kultowej - jak by nie patrzeć - gry nie można zapomnieć o pewnych niedomaganiach graficznych. Autorzy zastrzegają, że wszelkie niedociągnięcia znane z poprzednich odsłon nie będą miały w The Age Wolf racji bytu. Jak mi wiadomo, w pracach nad grą wzięto pod uwagę sugestie i zastrzeżenia graczy dotyczące grafiki. Aby nie powielać błędów, Mumbo Jumbo sięgnęło po sprawdzony w Heavy Metal F.A.K.K. skeltal modeling. Zmieniono także paletę kolorów z 8-bitowej na 16-bitową,







dzięki czemu gra jest bardziej przyjazna oczom i nabiera wyrazu. Trójwymiarowe środowisko zawsze było cechą charakterystyczną dla serii Myth i nie inaczej jest w tym przypadku, z tym że zarówno postacie, jak i teren są o wiele lepszej jakości.

W kwestii multiplayera autorzy również nabrali wody w usta, jednak plotki sugerują wiele innowacji w tym zakresie.



Duke Nukem Forever

Pisanie zapowiedzi niektórych tytułów wydaje się być lekko niebezpieczne. Dzieje się tak z uwagi na niekonsekwentne podejście do sprawy producentów, jeśli chodzi o termin wydania gry. Zrozumiałe jest opóźnienie kilkumiesięczne czy nawet półroczne, jednak przestaje się poważnie traktować osobników, którzy namiętnie od kilku lat - najczęściej od premiery pierwszej części - obiecują wydanie kolejnej.













Takim tytułem z pewnością jest Duke Nukem Forever. Ileż to już razy napalaliśmy się na kontynuację niekwestionowanego hitu sprzed lat, jakim był Duke Nukem 3D. Za każdym razem padała jakaś data i - jak do tej pory - nic z tego nie wyszło. Dlatego nie napiszę, na kiedy 3D Realms umówiło spotkanie z niegrzecznym księciem, a zajmę się tym, czego możemy się spodziewać po legendarnej już kontynuacji jego przygód.

Sprawę muszę zacząć od stwierdzenia, iż wszelkie zawarte w tekście informacje uzyskałem z trailera Duke'a, który być może niedługo ujrzycie na własne oczy.

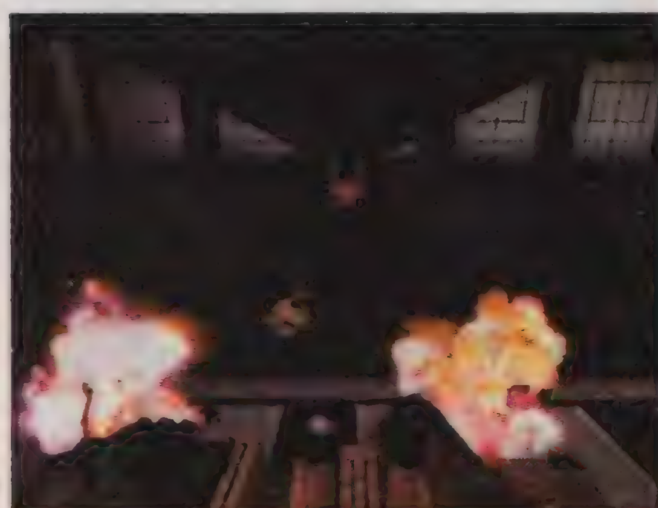
Częściowo rozgrzeszam autorów za spóźnialstwo po tym, co ujrzałem w trailerze. Zapowiada się naprawdę niezły hit, który prawdopodobnie osiągnie sukces na miarę pierwowzoru (jeżeli oczywiście się ukaże - nie mogę się powstrzymać).

Co może spowodować taki sukces? Masa pieniędzy, które prawdopodobnie 3D Realms zainwestowało w Duke'a. Mieli problemy z doborem engine'u - najpierw miał to być Quake, później Quake II - wreszcie rozwiązaniem okazał się Unreal, którego engine wykorzystano do stworzenia niesamowicie rozbudowanych lokacji. Oczywiście uległ on po drodze licznym modyfikacjom, aby sprostać wymaganiom rynku. Tak powstały robiące niesamowite wrażenie modele, animacje czy też odwzorowujące rzeczywistość ruchy ust postaci, którym głosów użyczyli znani aktorzy.

To jednak szczegóły, gdyż najważniejszy jest klimat gry, który zapowiada się jeszcze lepiej niż w pierwszej części. Nic nie odjęto z przewrotnego i pełnego humoru charakteru samego księcia, jak i świata, w którym sieje on spustoszenie i zaspokaja swe nieposkromione żądze. Ponownie zakosztujemy czarnorynkowych używek, które pomogą nam sprostać hordom wrogów wszelkiej maści. Walcząc z nimi, zgodnie z zapewnieniami, będziemy dysponować o wiele bardziej zróżnicowanym - w odniesieniu do pierwowzoru - arsenałem i parkiem maszyn (od buldożera po superszybkie ścigacze), a co najzabawniejsze: często towarzyszem naszej podróży będzie osiołek.

Nie muszę jednak przypominać, że pozostało nam tylko cierpliwie czekać.

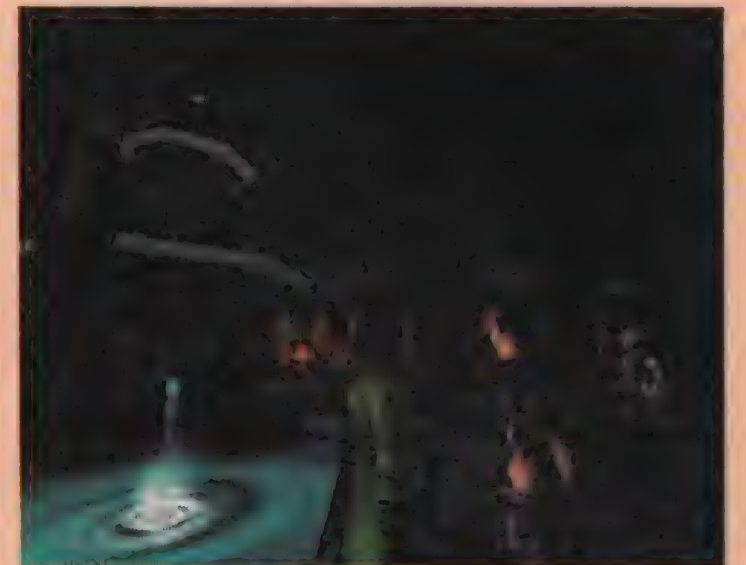






Krótko o...

Anachronox dla dzieci?
Wydany parę tygodni temu Anachronox zawiera "KidInstall" - funkcję, która już na starcie, podczas instalacji usuwa z gry wszystko, co mogłoby okazać się niewłaściwe dla dzieciaków. I pytanie: ciekawostka czy wejrzenie w przyszłość gier?



Stung!
Pray Digital Studios (PDS) podało do wiadomości publicznej szczegóły dotyczące aktualnie zajmującego ich projektu. Stung! (wykrzyknik jest integralną częścią tytułu) jest strzelaniną utrzymaną w modnej ostatnimi czasy perspektywie trzeciej osoby. Interesujący jest sam zamysł gry i co za tym idzie - jej bohaterowie. Akcja Stung! toczy się bowiem w dawnym laboratorium wojskowym, które badało ew. możliwości wykorzystania jako broni... owadów! Nie trzeba dodawać, że to gracz właśnie zaopiekuje się takim nadzwyczaj inteligentnym sześcio- lub ośmionożnym herosem. Uwaga: prócz kampanii single player (hm, "w poszukiwaniu Insectopii"?) PDS obiecuje zróżnicowane, dopasowane klimatem do całej gry tryby multiplayer (także team play, np. Capture the Flea - złap... pchłę - czy Protect the Queen - chroń królową).

The Sims: The Movie?
Fala popularności Simów nie słabnie. EA jednak, jak się okazuje, nie ogranicza się jedynie do kolejnych gier bazujących na tym niezwykłym pomyśle (m.in. w produkcji są SimsVille - miasteczko Simów - i SimsOnline), ale i... pełnometrażowy film! Ten ostatni, tworzony w studiach Warner Bros, opowiadać ma perypetie pewnej amerykańskiej rodziny, która byłaby zupełnie typowa, gdyby nie fakt, że... jej członkowie kontrolowani są przez dwóch bogów (w domyśle: graczy). Ciekawe...

TWINE PC - the world isn't enough?
Dobrych 14 miesięcy upłynęło od ostatniego update'u oficjalnej strony TWINE. Nie trzeba być prorokiem, by stwierdzić, że dzielny 007 nie pojawi się na pecetach...

Tomb Raider - wydanie kolekcjonerskie
IM Group informuje: "W związku ze zbliżającą się polską premierą filmu

Krótko o...

"Lara Croft: Tomb Raider" przygotowujemy wspaniałą niespodziankę dla wszystkich wielbicieli seksownej pani archeolog i jej przygód. W specjalnym "Lara PACK" znajdą się 4 kolejne części kultowej gry TOMB RAIDER:
TR - UNFINISHED BUSINESS
TR 2 - GOLDEN MASK
TR 3 - LOST ARTEFACT
TR 4 - THE LAST REVELATION
Planowany termin ukazania się kolekcji - 10 sierpnia, dokładnie w dniu premiery filmu.

Infogrames i CD Projekt - konsensus

CDP informuje, że podpisał z Infogrames porozumienie, dzięki któremu wszystkie przyszłe gry firmy Infogrames w wersji na PC CD-ROM pojawią się w jego ofercie w polskiej wersji językowej i cenie nie przekraczającej 100 PLN. Pierwszymi tytułami wydanymi w oparciu o umowę będą - uwaga! - Civilization 3 oraz Monopoly Tycoon.

White on Cue

Jimmy White po raz trzeci na ekranach monitorów, czyli nowe wcielenie pool i snookera. Nowe nie dlatego, że tym razem twórcy zamierzają zrezygnować z zasad znanych wszystkim miłośnikom kul i łóz (choć pojawić się mają również alternatywne), lecz ponieważ... Jimmy nie będzie grać w dusznych salach klubów, zamieniając je - nic dziwnego - na wspaniałe wirtualne krajobrazy z każdego zakątka naszego globu - od Malediwów po Stonehenge! Aha, jeszcze jedno - w grze obecne będą tryby gry wieloosobowej, więc można będzie sprawdzić swych sił nie tylko w grze przeciw AI...

Ultimate Ride

Managerów najprzeróżniejszych rzeczy nie brakuje, jestem pewien również, że gdzieś już widziałem jeden zajmujący się kolejkami górskimi (Rollercoaster Tycoon). Ultimate Ride (Disney Interactive) pozwoli jednak graczom na coś więcej niż tylko wybudowanie swojego własnego, pokręconego niczym spaghetti "coastera" - gracz będzie robić to "w locie", w pełnym 3D! Ciekawie zapowiada się również pomysł zróżnicowanych "tematów" kolejek, np. świat Juliusza Verne'a, wyspa smoków, przestrzeń kosmiczna... UR ma pojawić się na półkach sklepowych jesienią.

Tenis i Syberia

Wydawać by się mogło, że trudno połączyć w tytule dwa tak odmienne pojęcia. Okazuje się jednak, że zarówno grę, jak i tę niegościnną część świata łączy francuski wydawca - Microids. Nie w jednym tytule jednak - Tennis Masters Series, planowany na wrzesień, to kolejna próba odpowiedzi na pyta-

World War III



TopWare odszedł nieco od scenariusza przebiegu trzeciej wojny światowej przedstawionego przez Toma Clance'a w bestsellerze "Czerwony Sztorm". Wbrew faktom uznał rok 2001 za moment, w którym zaczęły wyczerpywać się zapasy ropy naftowej na naszym globie. Blady strach pada na lobby naftowe zawiadomione przez Komisję Geologiczną o konieczności poszukiwania alternatywnych źródeł energii, w związku z podjęciem przez Zgromadzenie Ogólne Narodów Zjednoczonych rezolucji o przejęciu na własność przez ONZ wszystkich złóż ropy.

Sytuacja taka może się rzeczywiście zdarzyć za kilkadziesiąt lat, a TopWare chce przedstawić bardzo prawdopodobny i wynikający z niej konflikt ogólnoświatowy, który jest tematem kolejnej produkcji z gatunku RTS. Standardowo będziemy mieli do czynienia z trzema stronami konfliktu: Stanami Zjednoczonymi, Rosją i Irakiem.



USA to oczywiście największa potęga militarna i ekonomiczna, a zatem dysponuje najbardziej zaawansowanym technicznie sprzętem. Bynajmniej nie decyduje to o miażdżącej przewadze militarnej nad pozostałymi uczestnikami wyścigu po ropę, gdyż pojawiają się problemy logistyczne związane z koniecznością prowadzenia operacji zbrojnych z odległości kilku tysięcy kilometrów.

Rosja, gigant na glinianych nogach, nie pozostaje daleko w tyle, kierując się w swych działaniach zasadą: "dużo, ale tanio". W związku z tym ta strona stawia na ilość, a nie na jakość.



Trzeci - najbardziej egzotyczny - uczestnik, Irak, podpiera swe taktyczne i strategiczne poczynania fanatyzmem i doskonałą znajomością teatru działań.

Grając każdą ze stron weźmiemy udział w dwóch kampaniach po pięć misji w każdej. Łącznie daje to trzydzieści - podobno bardzo zróżnicowanych - zadań.

Jak widać na zdjęciach, wydarzenia osadzone zostały w całkowicie trójwymiarowym środowisku, z możliwością dowolnego ustawienia kamery. Jednostki zostaną wyposażone w indywidualne parametry fizyczne, które wpłyną na ich zachowanie na polu walki, jak również na uzyskiwanie doświadczenia. Walka jednak będzie ograniczona tylko do lądu i powietrza, co wydaje się być troszeczkę dziwne.



SimsVille

Nie zdążyliście zapewne zapomnieć jeszcze The Sims, bo rzeczywiście ciężko zapomnieć tak grywalną pozycję. Pomysł oparty na "hodowli" członków rodziny spotkał się z niebywałą popularnością i jak można się było tego spodziewać, doczeka się kontynuacji.

Pojawia się jednak małe "ale" (nie piwo). Temat domu rodzinnego został, jakby nie było, wyczerpany. Co zrobić, aby nie zmieniając założeń poprzedniej części, zagwarantować graczowi niebanalna rozrywkę?



Maxis postanowił stworzyć coś na kształt hybrydy The Sims i Sim City. Nie zmieniając założeń pierwowzoru, rozbudował zasięg ingerencji gracza poza dom i rodzinę. Nie rezygnując z dobrze przyjętej "hodowli" podstawowej komórki społecznej, dodano opcje wypadów podopiecznych w okolice swojego miejsca zamieszkania. Pod pojęciem wypady rozumiem nie tylko odwiedzanie pobliskich lokali i miejsc rozrywki. Za pośrednictwem członków rodziny gracz będzie mógł, a raczej musiał, wpływać na to, co dzieje się w miasteczku, które wybrał jako miejsce zamieszkania. Wpływ ten objawiać się będzie tworzeniem nowych miejsc pracy, organizowaniem imprez kulturalno-edukacyjnych, tworzeniem organizacji społecznych, a nawet rozbudową infrastruktury miejskiej.



Zapowiada się zabawa w zarządzanie miastem, z uwzględnieniem aspektów społecznych, psychologicznych i uczuciowych. Wydaje się, że będzie to dobry trening dla kandydatów na przyszłych burmistrzów.

Nie świadczy to jednak o tym, że przestaniemy dbać o swoich krewnych. W dalszym ciągu pozostajemy głową rodziny i decydujemy o jej wychowaniu. Z tym że dźwigamy na swych barkach dodatkowe obowiązki, których wykonanie ma wpływ na naszą rodzinę pośrednio poprzez obraz miasta, jakie wykreujemy. Nieodmiennie kojarzy mi się to z byciem członkiem zarządu miejskiego. Oczywiście możemy odizolować się od okolicy, w której mieszkamy, i doprowadzić do jej upadku moralnego i kulturalnego (cała infrastruktura i biznes to knajpy i sklepy monopolowe - kusząca perspektywa?). Na SimsVille poczekamy do końca bieżącego roku.



Tony Tougn And The Night Of Roasted Moths

Śledząc pojawiające się na rynku produkty, zauważyłem, że powoli, aczkolwiek nieubłaganie, znikają z niego przygodówki point-and-click. Nieubłagany zmierzch tego gatunku spowodowany jest coraz większą popularnością gier akcji, które znajdują o wiele szerszy krąg odbiorców ze względu na cechującą je perfekcję oprawy audiowizualnej. Jeśli chodzi o treść, nie oferują one jednak nawet połowy tego, co znajdujemy w grach przygodowych, których fabuła, najczęściej bardzo zabawna, stanowi o wartości produktu. Pojawienie się na rynku gry przygodowej staje się obecnie wydarzeniem niezwykle rzadkim. Dlatego też tytuł z tego gatunku, jeżeli zdoła przebić się przez bariery wydawców nastawionych na produkcję masowo odbieranych gry akcji, na pewno zasługuje na wzmiankę. Protonic Interactive, nieznana stajnia z Włoch, pokusiła się o stworzenie takiego dzieła, które odwołuje się swym wykonaniem do cyklu gier Monky Island. Niebanalna i niezwykle zabawna grafika sprawia wrażenie nieco "zabytkowej". Ma ona za zadanie uprzyjemnić czas spędzony z TTATNORM-em i zrelaksować gracza, a nie zaatakować masą bodźców wizualnych. Bohaterem gry jest noszący ogromne okulary prywatny detektyw Wally, mocno zaangażowany w śledztwo w sprawie kradzieży słodyczy dokonanej w trakcie święta Halloween.

Sprawa wydaje się być standardowa, jednak wraz ze zniknięciem jego asystenta Patgruela (to ten fioletowy tapir) sytuacja zaczyna się komplikować. Wally wkłada swój popielaty prochowiec i zabiera się za rozwiązywanie wielce zawiłej intrygi.





Gra jest doskonałym odwołaniem się do korzeni gatunku, który jest niestety na wymarciu. Świadczy o tym jakże charakterystyczny dla przygodówek panel poruszania bohaterem, opcje dialogowe i inventory.

Myślę, że Tony Tougn And The Night Of Roasted Moths (czyli w wolnym przekładzie: Twardy Tony i Noc Upieczonych Ciem) znajdzie odbiorców wśród koneserów tego gatunku.



Krótko o...

nie, czy da się przenieść na komputery emocje wiążące się z zieloną piłeczką. Drugi z wymienionych projektów, Syberia (planowana premiera: marzec 2002), to przygodówka w stylu Amerzone. Z tym ostatnim wiąże ją zresztą wszystko - od engine'u, przez twórców, po... zamysł zagadek, a nawet pokrewną do AZ fabułę!

Diablo II Collector's Edition

Edycje kolekcjonerskie hitów to niezbyt nowatorski, nieodmienne jednak sprawdzający się pomysł. Blizzard zaś, w przypadku Diablo II CE, realizuje go w sposób idealny; klient prócz samego Diablo II otrzymuje Diablo II DVD, krążek ze ścieżką dźwiękową do gry, instrukcję do gry z podpisami twórców gry, wreszcie stworzoną przez Wizard of the Coast grę fabularną Diablo II. Niestety, teraz aż dwie złe wiadomości - pakiet ten kosztować ma ok. 70 $, co gorsza zaś: dostępny jest jedynie w samym Blizzardzie (również telefonicznie)...

3dfx = 3DPower

Przejęcie firmy-legendy - 3dfx, przez inną, żywą tym razem, legendę NVidię okazało się faktycznie końcem dawnego 3dfx. Część (ok. 90 %) dawnych pracowników firmy postanowiła raz jeszcze szczęścia na rynku chipsetów graficznych. Zgrupowawszy się pod nazwą 3DPower, pracują oni nad technologią 3DPower Absolute bazującą, jak wynika z doniesień, na chipsecie 3dfx RamPage.

FADE = wyblakły

Piractwo komputerowe to jedna z największych plag trapiących twórców i wydawców. Nic dziwnego więc, że próbują oni nieustannie znaleźć sposób na to, by nie dało się zawartości płyty powielić, bądź, jak Codemasters, pozwolić na powielenie, sprawiając zarazem, że produkt nie będzie nadawać się do użytku. Tak właśnie działa FADE, system ochrony rozpoznający różnicę pomiędzy oryginałem a kopią i w razie negatywnego wyniku weryfikacji legalności, stopniowy wyłączający część funkcji i wprowadzający zmiany uniemożliwiające grę. Pierwszą z FADE-gier jest obecna już na rynku europejskim Operation Flashpoint. Niestety, całość okazuje się jedynie ciekawostką - dochodzą nas bowiem wieści, że piraci już znaleźli sposób na obejście zabezpieczenia. Ech...

Gothic - sequel

Cóż, bywa i tak - przychodzi nam mówić o sequelu, nim zdążyliśmy zapoznać się z "jedynką". Gothic jednak - role-playing/adventure w starym dobrym stylu, jeśli idzie o treść, i całkowicie

Krótko o...

nowatorskie, jeśli o formę, stworzony przez Piranha Games, wydany został wyłącznie w swej ojczyźnie - Niemczech. Miejmy nadzieję, że sequel doń, który miałby się już tworzyć, pojawi się na całym świecie.

Torn skreślony!
Niestety, to jeden z najbardziej rozczarowujących newsów tych wakacji: wskutek fatalnej kondycji finansowej firmy matki twórców Torn: Black Isle - czyli Interplaya, gra zostaje odłożona ad acta. Dang!... :(

Fallout 3 - jest szansa!
Szansa ta wiąże się ze złym bilansem Interplaya, który w wyniku opóźnień w planach wydawniczych i przelewach lokalnych dystrybutorów stracił płynność finansową, a jego akcje spadły do połowy wartości. Jego szefowie bronią się stosując politykę redukcji kosztów, m.in. poprzez zwolnienia (docelowo ok. 15-20%; pierwsza fala dotknęła m.in. Chrisa Taylora, człowieka, który miał bardzo wiele do powiedzenia w przypadku FOT), rezygnując z produkcji kolejnych gier (Torn przykładem), wiadomo jednak, że najlepsze, czego mogliby sobie życzyć, to potężny zastrzyk finansowy - skutek wydania gry, która na pewno sprzeda się w ogromnym nakładzie. Fani Fallouta w tym momencie powinni zacząć świecić własnym światłem - chodzi bowiem naturalnie o Fallout 3. Co ciekawe, okazuje się, że wbrew wcześniejszym zapewnieniom F-trójeczka pozostaje w fazie przed-produkcji od... 1999, a więc ok. 2 lata! Black Isle stworzyło nawet swoistą Biblię Fallouta, w której mieści się wszystko, co twórca gier, których akcja rozgrywa się w świecie opadu radioaktywnego, wiedzieć powinni (np. co to jest Krypta, czy dlatego deathclawy powinny być gołe). Uwaga jednak - powyższe ciekawostki to jedynie spekulacje. Fakty jednak, np. wywiady czy prośby o umieszczanie w ankietach na oficjalnych stronach Fallouta różnych krajów pytań związanych z preferencjami graczy, zdają się je potwierdzać. Jest więc możliwe, że przysłowiową ostatnią deską ratunku Interplaya będzie właśnie Fallout 3.

TNT - krzyżyk na drogę
NVidia ostatecznie zapomniała o chipsecie TNT - odtąd sterowniki referencyjne rodziny kart NVidii nie będą optymalizowane pod kątem efektywności TNT. Czas na GeForce.

FLY! II - prezent w europejskiej wersji
W wersji europejskiej Fly! II - symulatora lotu stworzonego przez Terminal Reality - pojawi się dodatkowy dysk zawierający nowe szczegółowe scene-

GBA

Szybka Piłka 2 dla GBA

Pamiętacie jeszcze firmę Bitmap Brothers? Wyprodukowała mnóstwo naprawdę dobrych gierek, a teraz, dzięki umowie podpisanej przez Crawfish Interactive, najlepsze z nich pojawią się na GBA. Wśród nich znajdą się Xenon II, Speedball II: Brutal Deluxe, Cadaver, Gods, Magic Pockets & The Chaos Engine.



Jako pierwsza powstanie Speedball II: Brutal Deluxe. Najnowsza inkarnacja tej gierki będzie oparta o oryginalną grę wydaną na Sega Mega Drive i Commodore Amiga. Wyjątkowa wśród wszystkich gier sportowych, oferuje wspaniałą, szybką i bezwzględną zabawę z minimalną ilością zasad. Celem gracza jest pokierowanie drużyną "piłkarzy" i zdobycie pucharu Speedball.

Oczywiście fakt, że Speedball II: Brutal Deluxe jest oparty na oryginale z 1980 roku, nie oznacza braku usprawnień. Crawfish planuje dość sporo zmian. Grafika i dźwięk w wersji na GBA pozostaną bez większych innowacji, pojawią się za to dodatkowe drużyny, zawodnicy z większą liczbą parametrów, dodatkowe tryby rozgrywki i to, co Tim lubi najbardziej, czyli możliwość grania w cztery osoby za pomocą kabelka.

PSX2

Projekt Eden

Eidos nadal zalewa świat (proszę bez skojarzeń z powodzią) screenshotami z Project Eden. Cóż to takiego, zapytacie? Ano kolejna gra akcji, chociaż zapowiada się na nieco inną niż wszystkie. W PE gracz kontroluje czteroosobowy oddział żołnierzy, mając między nimi możliwość przełączania się w dowolnym momencie. Członkowie oddziału nie są zwykłymi żołnierzykami. Należą do UPA (Urban Protection Agency), czyli elitarnych sił pilnujących porządku w mieście, gdzie toczy się akcja. Dowództwo wysyła nasz oddział do fabryki Real Meat, gdzie, nie wiedzieć dlaczego, cały sprzęt nawalił w jednym momencie. Ekipa techniczna wysłana do naprawy zaginęła. Trzeba będzie przemierzyć spory kawałek typowego, klaustrofobicznego, futurystycznego miasta, rosnącego nieustannie w górę, będącego prawdziwym labiryntem dróg, kanałów ściekowych, tuneli dostępowych i kto wie, czego jeszcze. Nasz oddział dostanie się na najniższe poziomy tego miasta, spotka najgorsze elementy społeczeństwa. W mrocznym i ciemnym otoczeniu czeka na nas mnóstwo przerażających sytuacji, intrygujących zagadek oraz przeciwników "chętnych" otrzymać kulkę.





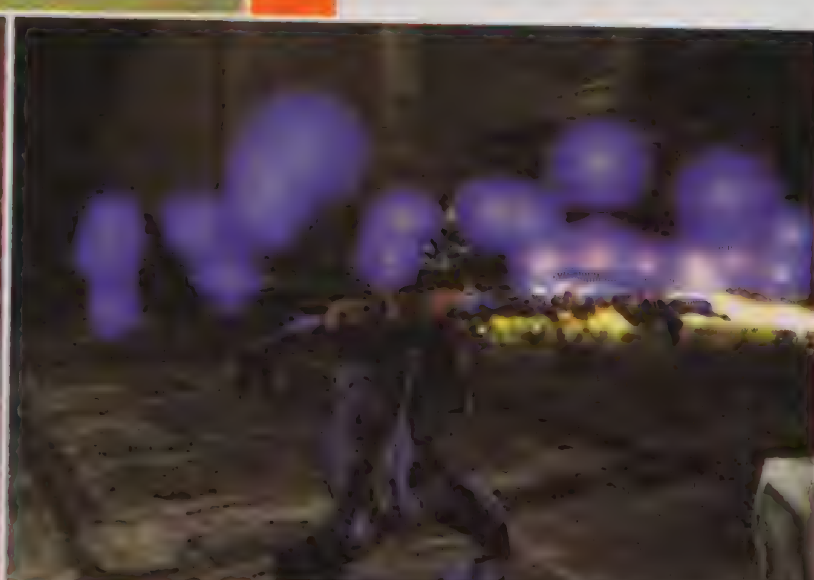
Soul Reaver 2



Część druga zaczyna się dokładnie tam, gdzie skończyła się pierwsza, Raziel w pogoni za Kainem przechodzi przez portal Chronoplast. Kolejna wyprawa będzie nie mniej ciekawa od pierwszej. Raziel odkryje nowe starożytne rasy, wyjawi również machinacje dotyczące wielkiej masakry wampirów. Wszystko to zdarzy się w różnych czasach, w które Raziel trafi ścigając Kaina.

Zaczynając Soul Reaver 2, Raziel będzie umiał wszystko to, czego nauczył się w części pierwszej, czyli pływać, wspinać się na ściany, kraść dusze, a także zmieniać, w czasie rzeczywistym, postać z materialnej na niematerialną. Oczywiście w czasie gry nasz bohater nauczy się wielu nowych umiejętności, czarów i usprawnień swojej broni. Jego miecz, Soul Reaver, będzie narzędziem pomagającym w przenoszeniu się w czasie.







Nie tylko Project Eden jest oczkiem w głowie stajni Eidos. Od pewnego czasu otrzymujemy coraz więcej informacji na temat kolejnego potencjalnego hitu, jakim może się stać Soul Reaver 2. Już w październiku wszyscy miłośnicy pierwszej części będą mieli możliwość poznania dalszego ciągu historii w niej opowiedzianej.

W Soul Reaver 2 pojawi się znacznie więcej skomplikowanych zagadek. Również architektura zwiedzanych lokacji będzie bardziej różnorodna, zobaczymy bagna, lasy i miasta. Podczas walki Raziel napotka kilka nowych wampirów i duchów, kapłanów-wojowników boga Sarafan, fanatycznych łowców wampirów, ponadwymiarowych demonów, kultystów i nieumarłych. Całkiem sporo tego, sami chyba przyznacie.

Tim oglądał krótkie filmiki z Soul Reaver 2 i - zaprawdę - czeka na ten tytuł.

Eksplozja robali

Ubi Soft Entertainment i Team 17 ogłosiły podpisanie umowy, dzięki której seria Worms poszerzy się o nowy produkt, wydany na PS2, PC, GBA i Game Cube. Worms Blast będzie pierwszą grą z tej serii używającą trójwymiarowego engine'u. Tak więc robale w końcu przestaną być płaskie, a otoczenie zyska na interaktywności. Nowa gierka, pierwsza z całej serii, ma zapoczątkować krzyżowanie Wormsów z innymi gatunkami gier.

W trybie single lub multiplayer Worms Blast pozwoli graczom, używając znanych już i całkowicie nowych broni, walczyć z innymi w celu zatopienia ich łódek. Tak, Worms Blast to prawdziwe bitwy morskie. Wcielając się w jedną z ośmiu postaci gracz będzie walczył o coraz to nowe uzbrojenie, wśród którego pojawią się na przykład ataki potworów morskich, deszcze meteorów czy ataki torpedowe. To wszystko już na jesieni.



Extreme G3

Extreme G3 przenosi graczy w świat wyścigów zaprzeczających prawom grawitacji. Na dziesięciu ogromnych - i mocno zróżnicowanych - torach dwanaście uzbrojonych i opancerzonych motorów walczy o pierwsze miejsce. Do premiery samej gry jeszcze trochę zostało, ale na tych obrazkach pochodzących ze studia Acclaim w mieście Cheltenham widać, że chyba warto czekać.





Krótko o...

rie oraz nowy samolot (Dragonfly?). Co prawda wszystkie obiecane atrakcje można ściągnąć ze strony oficjalnej gry, ale... czy wypada patrzeć w zęby darowanemu koniowi?

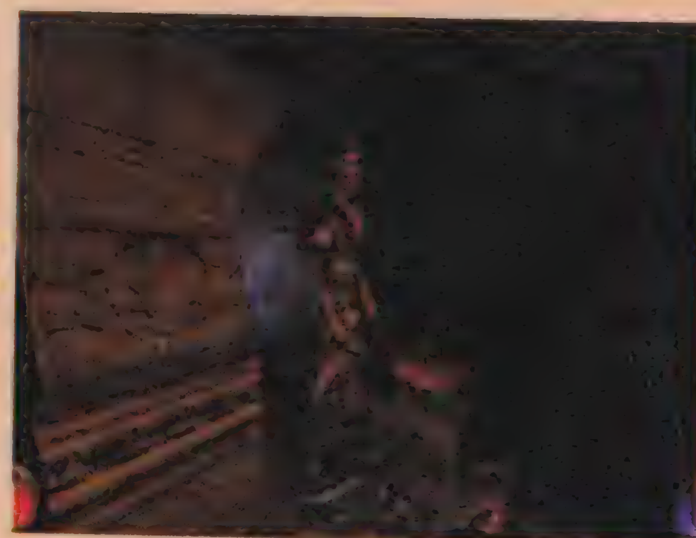
Robić Homeworld 2
Jest szansa - jej twórcy, Relic Entertainment, ogłosili, że potrzebują pomocy przy tworzeniu sequela do tej świetnej kosmicznej strategii czasu rzeczywistego. Nawiasem mówiąc - czyżby miał to być powód, dla którego nie zobaczyliśmy Homeworld 2 na E3?

Bounty Hunter
Aż dziw, że nikt dotąd nie zrobił gry o tym prostym, lecz wymownym tytule. W tej chwili zaś, jak się zdaje, jesteśmy świadkami powstawania aż dwu - jedną jest niezapowiedziany dotąd StarWarsowy Bounty Hunter, drugą - potwierdzony Warthogowy (ci od Starlancera). Ten drugi ma stanowić koktajl first person shooterów i space simów! Wow!

Titanium Angels - jednak również na PC
Plotki dotyczące rzekomego skreślenia PC z listy platform Titanium Angels (Mobius Entertainment/SCI) - kolejnej z tych, w których mieliśmy wcielić się w łowcę (łowczynię) nagród, nie znalazły oficjalnego potwierdzenia. Innymi słowy, w dalszym ciągu możemy oczekiwać TA na peckach.

"JA3 - od dłuższego czasu", ale...
Początkowo news ten miał być radosny - bo czy można nie cieszyć się na wieść, że prace nad kolejną częścią (3, ale 5;) Jagged Alliance, strategii turowej w stylu UFO, trwają "od dłuższego czasu"? Byłoby tak, gdyby nie to, że na skutek zwolnień, do których zmuszony został SirTech, zostały wstrzymane. Ech...

Arx Fatalis w listopadzie
Fishtank Interactive poinformowało, że premiera Arx Fatalis, role-playing fantasy, gry tworzonej przez francuską Arkane Studios, odbędzie się jeszcze w tym roku, w listopadzie. Sensem gry ma być pokonanie złego boga Akbaa'y. W tym celu nasz bohater przemierzać będzie podziemny świat Arx, który ponoć aż przesycony jest pobocznymi zadaniami. A teraz spójrzcie na screeny i wyobraźcie sobie - całe podziemne miasta, sieci lochów, tuneli i jaskiń... Warto czekać.



BGII: Tron Bh
DII: Pan Znis

I wystąpił brat przeciw bratu swemu...



Na początku był...

beta-test: zarówno Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, jak i Diablo II: Lord of Destruction już na naszych łamach gościły. W poprzednim numerze przyjrzeliśmy się w *Test plusie* tym dodatkom w wersjach angielskich, obecnie jednak do redakcji dotarły wersje spolszczone, a w międzyczasie wersje angielskie doczekały się oficjalnych premier. Powyższe fakty sprawiły, że postanowiliśmy powrócić do tych dwóch niewątpliwie ważnych dla każdego fana gier fabularnych dodatków. Tym bardziej że przez dwa miesiące, jakie upłynęły od przeprowadzenia beta-testów, wcale nie próżnowaliśmy! Nasze przemyślenia zaowocowały nową formułą opisu gier - zamiast rozwijać zapoczątkowane w *Test plusie* wątki, postanowiliśmy przeprowadzić pierwszy w historii naszego pisma test porównawczy!

A zatem - Panie i Panowie! Oto nasi dzisiejsi zawodnicy! Po lewej - Pan Zniszczenia, dzielnie wspierany przez Diablo II! Po prawej - ich najwięksi wrogowie: Tron Bhaala wraz z Baldur's Gate II! Która para zwycięży? Która lepiej zniesie trudy pojedynku? Która przygotowała więcej niespodzianek?

I zaczęli się rozgrzewać

Jak na dodatki przystało, obydwa tytuły do działania wymagają podstawowych wersji Diablo II lub Baldur's Gate II. Obydwa mają także podobne wymagania sprzętowe, choć w praktyce w minimalnych konfiguracjach grać daje się właściwie tylko w Tron Bhaala - ale jedynie dzięki pauzie, więc ciężko to uznać za wielką zaletę. Podobnie z zajmowanym na dysku miejscem. Niby przy pełnej instalacji TB zajmuje więcej, ale można go zainstalować w wersji mniejszej. PZ nie, ale jeżeli chce się mieć jaki taki komfort grania, pełna instalacja TB jest jedynym wyjściem. Jeśli zaś chodzi o akceleratory 3D, to obydwa tytuły korzystać z nich potrafią, ale że i bez nich wyglądają nieźle - kolejny remis. A skoro reszta

■ Prosze szanownej wycieczki! Powyżej zdjęcia z krwawego safari w Diablo II...

aala kontra zczenia





■ ... a poniżej propozycje Zimmer Frei'ów w Baldur's Gate II.



trzy klejnoty w jeden przedmiot. Do klejnotów doszło jeszcze i parę innych, podobnie działających gadżetów - a niektóre z nich działają z plecaka! No i jeszcze kostka - tą też paru nowych sztuczek nauczono! Zmiany więc w sumie niezbyt przełomowe, ale za to liczba nowości - co tu dużo mówić, po prostu oszałamia!

Tron Bhaala idzie w nieco inną stronę. Tutaj najważniejsza jest fabuła - ale jakżeby mogło być inaczej, skoro jest to zwieńczenie ponad 200 godzin grania?! Na 40 dodatkowych godzinach grania wcale się zresztą nie kończy. Bardzo ważny jest także fakt, że postacie nie mają już limitu







wymagań podlega pod inne rundy, to i w całej pierwszej rundzie mamy remis.

Zwycięzca rundy "wymagania wstępne": **remis**

...zdolności swe nowe prezentować...

W Panu Zniszczenia podstawowe hasło brzmi "więcej!!!". Zgodnie z nim dodano więc dwie nowe postacie: Druida i Zabójczynię, z których każde dysponuje oczywiście nowymi zdolnościami. Do tego nowe rodzaje broni i pancerzy, z których skorzystać mogą nie tylko nowo przybyli - aczkolwiek ze wszystkich, bo zabójczyni swymi narzędziami pracy z nikim się dzielić nie będzie! Rozszerzono także liczbę słów używanych do określenia właściwości magicznych przedmiotów. Fakt, że przez to jeszcze łatwiej natknąć się na kombinację, która brzmi co najmniej komicznie, ale jest to niestety cena, jaką trzeba zapłacić za zwiększenie liczby magicznych efektów do przedmiotów przypisywanych. Na tym "więcej!" wcale się zresztą nie kończy. Ulepszone zostały także zestawy przedmiotów: są znacznie potężniejsze i już nawet dwa założone razem dają niezłego kopa! Poza tym można wkładać więcej niż

punktów - jeśli można dojść do 40 poziomu, to cóż to jest bowiem za limit? Poza tym, począwszy od poziomu bodajże 20, wszyscy nasi towarzysze zaczynają zdobywać zdolności specjalne, zależne od swojej profesji. Bardzo fajne zdolności specjalne! Do tego zaś nowe przedmioty i zupełnie nowe lokacje. Na upartego i tutaj można by więc przykleić etykietę z napisem "więcej!", ale odnosiłaby się ona przede wszystkim do rzeczy związanych z fabułą, a nie przedmiotów czy postaci. Bo choć tych także przybyło, to jednak dużo mniej (np. tylko jedna postać - Dziki Mag) - bo nie one są tu najważniejsze! Tu do ręki

dostajemy fabularną kontynuację, niemal pełnowartościowy sequel, a nie, jak w przypadku Pana Zniszczenia, jedynie (choć w uproszczeniu) zbiór nowych przedmiotów i nowe zakończenie!

Ostatecznie jednak zwycięzcę tej fazy pojedynku wskazać trudno, bo dla "kolekcjonerów" Pan Zniszczenia to dar niebios, a dla zwolenników fabuły - nie ma jak Bhaal.

Zwycięzca rundy w kategorii "liczba nowości": **Pan Zniszczenia**
Zwycięzca rundy w kategorii "waga nowości": **Tron Bhaala**

...wyglądem chełpić...

Nie szata zdobi człowieka, ale - ona też się liczy. Pojedynek w tej kategorii długi jednak nie będzie. Pan Zniszczenia oferuje bowiem tylko jedną nową rozdzielczość – 800 x 600, oraz nową grafikę na ostatniej planszy, u Barbarzyńców.

Tron Bhaala zaś... jak by to powiedzieć, żeby nie skończyło się nokautem w pierwszej sekundzie... A zresztą, co mi tam. TB oferuje rozdzielczości do 1920 x 1440, do tego zaś nowe lokacje (jest tego więcej i ładniej niż w PZ), nowe efekty nowych zaklęć (aczkolwiek to w PZ także dodano...) oraz ulepszone niektórych starych. W sumie przewaga TB niewielka, ale wystarczy zobaczyć obydwa







dodatki w akcji, by w ciągu paru chwil zdecydować o wyniku. Pan Zniszczenia nie ma tu niestety szans, choć oglądany w pojedynkę wcale brzydki nie jest.

Zwycięzca rundy "wygląd": **Tron Bhaala**

...głosem zastraszać...

O dźwięku i muzyce powiedzieć coś sensownego już trudniej. Raz, że faceci są wzrokowcami, a nie "uszowcami", a dwa, że właściwie i w przypadku Tronu Bhaala, i w przypadku Pana Zniszczenia mamy do czynienia z kawałkiem porządnej roboty, w której jednak do paru rzeczy przyczepić się można. A to na przykład do muzyki w karczmach w TB (że taka sama), a to do ścieżki dźwiękowej PZ, słabszej niż w Diablo I. Ostatecznie jednak najsensowniej będzie przyznać remis - bo choć żadna z gier nie jest pod tym względem doskonała, żadna też znaczącej przewagi nie zdobywa.

Zwycięzca rundy "muzyka i dźwięki": **remis**

...na języki walczyć...

Cóż, wyłonienie zwycięzcy w tej kategorii rodzi jeden podstawowy problem: ilość tekstu, który trzeba było przetłumaczyć na język polski, znacznie się w obydwu tych tytułach różni. Bo poza instrukcją, filmikami, przedmiotami i szczątkową fabułą w Panu Zniszczenia nie ma właściwie nic więcej. A w Tronie Bhaala - cóż, tekstu jest tam od cholery i jeszcze trochę! Po prostu mnóstwo! Stąd też i łatwiej znaleźć w nim jakieś niezręczności, ale za poważne nie są. W kategorii jakość spolszczenia proponujemy remis.

Postanowiliśmy jednak przyznać w tej kategorii dodatkowy punkt za jakość tłumaczenia w odniesieniu do jego trudności. Wszakże przy Tronie trzeba się było ostro napracować, a



niesprawiedliwością by wielką było tego nie zauważyć!

Zwycięzca rundy "jakość spolszczenia": **remis**
Zwycięzca rundy "trudność do jakości": **Tron Bhaala**

...w końcu jeden na jednego się próbować...

Gra solo, czyli to, co większość graczy nie będących szczęśliwymi posiadaczami stałego łącza lubi najbardziej. Wynik w tej kategorii jest właściwie z góry przesądzony, ale uczciwość nakazuje, by parę słów o przeciwnikach napisać.

Pan Zniszczenia oferuje właściwie, poza nową mapą - dostępną zresztą dopiero po przejściu czterech map z wersji podstawowej - tylko nowe przedmioty i nowe postacie. Czyli raczej niewiele, zwłaszcza że w praktyce oznacza to tylko jeszcze



więcej walki. A ta w trybie solo nudzi się już po paru dniach - przynajmniej tak skończyły się eksperymenty w redakcji...

Co innego Tron Bhaala! Tutaj wprawdzie bez walki również się nie obejdzie, ale jest ona tylko drogą do celu, a nie celem samym w sobie - jak to w praktyce ma miejsce w Diablo II. Dzięki nowym lokacjom, które można zwiedzać bez potrzeby ponownego przechodzenia BGII oraz fabularnej ciągłości (dla której warto jednak wcześniej choć raz BGII - i BG! - ukończyć), dostajemy do rąk kompakt, który zapewni nam dobrą rozrywkę na 40 godzin grania - co daje około pięciu dni po osiem godzin każdy (nie licząc load/save!) - a to przecież cały maraton! I to bez wliczania w to czasu potrzebnego na ukończenie BGII, zaś dodatek najlepiej kończyć z BGII za jednym zamachem. Wynik może być więc tylko jeden:

Zwycięzca rundy "gra solo": **Tron Bhaala**



...i przyjaciół na pomoc wołać...

Tak jak Tron Bhaala bezapelacyjnie wygrał rundę gry solo, tak tryb multi należy do Pana Zniszczenia. Dzięki Battle.netowi możliwość wymieniania się przedmiotami z innymi graczami z całego świata i wspólnego pokonywania sług zła, nie ma sobie równych. Nawet jeśli połączenie się z Battle.netem z Polski wcale takie banalne nie jest (chyba że ktoś ma naprawdę szybie łącze). Szczątkowa fabuła i ciągła walka stają się tu bowiem wielkimi zaletami! A Tron Bhaala? Grę w sieci także umożliwia, ale - to jednak nie to... Bo choć grać się da, w praktyce - cóż, jest dużo przyjemniejszych sposobów spędzenia wolnego czasu. Choćby Battle.net.

Zwycięzca rundy "gra multi": **Pan Zniszczenia**

...sądu mocy wyższych ufnie oczekując.

Teoretycznie, jeśli by tylko podsumować punkty, zwyciężyć powinien Tron Bhaala. Mimo to, po dłuższych naradach i paru pomniejszych rękoczynach, postanowiliśmy, że znacznie właściwszy będzie remis! A to oznacza, że...

Zwycięzca całego pojedynku: **remis, czyli brak!**

Sądu brak? Jakże tak?!

Powód bardzo prosty. Mimo iż zarówno Tron Bhaala, jak i Pan Zniszczenia mieszczą się w szeroko rozumianej kategorii gier fabularnych, mimo iż obydwa tytuły są dodatkami rozszerzającymi wersje podstawowe, mimo iż obydwa zostały wydane w praktycznie tym samym czasie, są to jednak zupełnie różne produkty, produkty adresowane do innych grup miłośników RPG! I dlatego zamiast prostej odpowiedzi w stylu: "kupujcie tylko Pana Zniszczenia, Tron Bhaala to przy nim totalny badziew!" czy "jak w ogóle można porównywać BGII z DII - ten drugi przecież Tronowi Bhaala nawet do pięt nie dorasta!", pojedynek ten zakończymy remisem. Nie dlatego, że są to przeciwnicy we wszystkim sobie równi, ale dlatego, że w niemal wszystkim się od siebie różnią.

Bo tak naprawdę obydwa są zwycięzcami! Tyle tylko, że Pan Zniszczenia bezapelacyjnie wygrywa w kategorii "gra sieciowa", nie dając przy okazji szans przeciwnikowi pod względem liczby możliwych do znalezienia gadżetów czy tempa akcji. Jeśli kogoś jednak dużo bardziej interesuje gra w pojedynkę, lubuje się w rozbudowanej fabule, fascynuje żyjącymi własnym życiem Bohaterami Niezależnymi - cóż, na Diablo II nawet nie ma co spoglądać, bo jedynym sensownym wyborem będzie ostatnia część sagi o dzieciach Bhaala.

Można by jeszcze wprawdzie do tego porównania wprowadzić jakość wykonania gier, ale że różnice żadnego z tytułów nie dyskwalifikują i na obydwa można zarówno patrzeć, jak i wsłuchiwać się bez zaciskania zębów - cóż, na końcowe rekomendacje kategorie te nie wpłynęły. Bo nie są jej też w stanie w najmniejszym nawet stopniu zmienić!

Ostateczny wybór jest zatem, wbrew pozorom, prosty - wystarczy ustalić swoje preferencje, i gotowe! Z obydwu tych tytułów można być bardzo zadowolonym, pod warunkiem jednak że sprezentuje się Bhaala zagorzałemu Battle.netowcowi lub Pana Zniszczenia osobnikowi chcącemu wypełnić przepowiednię o dzieciach Bhaala... Bo mimo iż w DII Baal także występuje, różnica będzie dla niego nie do przeskoczenia!



Pojedynek od strony sprzętowej:

	Tron Bhaala	Pan Zniszczenia
Liczba płyt CD:	1	1
Cena:	79,90	79,90
Cena wraz z wersją podstawową:	149+79,90	149+79,90
Wymagania minimalne:	PII 266 MHz, 32 MB RAM, akcel., Win 95/98/ME/2000	P233, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/2000
Wymagania polecane:	PII 350 MHz, 64 MB RAM	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Akceleratory 3D:	poprawia efekty	poprawia efekty
Dostępne rozdzielczości:	od 640x480 do 1920x1440	640x480 oraz 800x600



Heroes Chronicles: Final Chapter

Kto zacz?

Heroes of Might & Magic wzbogaciło się o kolejny krążek z cyklu Heroes Chronicles. HCH różni się od wcześniejszych dwóch dodatków (Armageddon Blade i Shadow of Death), a mianowicie tym, że nie wymaga płyty z HoMM III. Seria Heroes Chronicles jest epicką historią nieśmiertelnego bohatera o imieniu Tarnum. Osądzony jako niegodny, aby przestąpić bramy raju, szuka teraz odkupienia za dawne grzechy, walcząc ze złem i licząc na przychylność bogów. Seria ta w dalszym ciągu jest tradycyjną strategią turową, w której gracz rozwija swoje zamki, buduje wojska i prowadzi je do walki z wrogiem wraz z wieloma bohaterami. Heroes Chronicles: The Final Chapters składa się z dwóch kampanii - The Sword of Frost oraz Revolt of the Beastmasters.

Co nowego?

Final Chapter zawiera piątą i szóstą część (kampanię) przygód Taruma. Każda z kampanii składa się z ośmiu nowych scenariuszy. W Revolt of The Beastmaster Tarum zmierzy się ze straszliwym królem Gryphonheartem. W Sword of Frost Geru, potężny i przewrotny elf, wyrusza w poszukiwaniu tytułowego miecza. Jest to narzędzie, które w niepowołanych rękach przyniesie światu zagładę. Jedyną poważną przeszkodą, której obawia się Geru, jest Tarum, barbarzyński wojownik o niesamowitej sile... Poza scenariuszem w grze nie nastąpiły żadne zmiany. Zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym jest to wierna kopia wcześniejszych dodatków. Poszczególne części Chronicles można zatem traktować jak dodatkowe kampanie, jednak zrobione jako samodzielne gry. Nie ma co ukrywać, 3DO wysysa z graczy ostatnie złotówki, bo przecież już na dniach premiera HoMM IV!

Grafika

Po prostu stare, dobre i sprawdzone HoMM III. Dwuwymiarowa plansza i rozdzielczość w 800 x 600 pozwalają zagrać w tę grę nawet na P 200 z 32 kostkami RAM-u. Niewielkie wymagania sprzętowe nie oznaczają jednak, że Heroes Chronicles: Final Chapter to gra wizualnie słaba. Niepowtarzalny jej urok, to w dużej mierze zaleta bajkowej grafiki. Na listach dyskusyjnych i serwisach poświęconych serii HoMM już teraz pojawiają się głosy pełne obaw, że mechaniczna i trójwymiarowa grafika pozbawi HoMM niepowtarzalnego klimatu. Ale to się jeszcze okaże.

Dźwięki

"Na zachodzie bez zmian". Charakterystyczne motywy dźwiękowe z HoMM III w dodatkach do gry nie zmieniły się ani o jotę. Muza jest zapisana w mp3, więc można ją odtwarzać nawet pod Winampem. Niestety melodie, które słyszeliśmy już tyle razy, nie brzmią zbyt świeżo i chociaż nadal atrakcyjne, to jest to powab pięćdziesięcioletniej kobiety. Nieco przekwitłej.

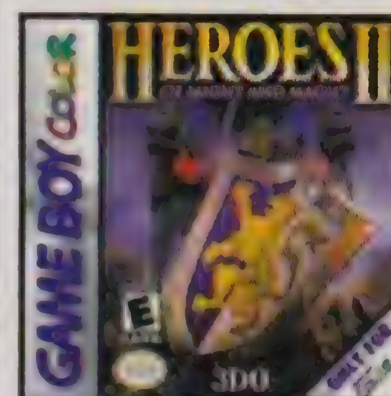




Konsole

Heroes of Might & Magic for Gameboy Color
3DO/New World Computing
Samodzielna gra, poza obrotem w Polsce (brak dystrybutora).



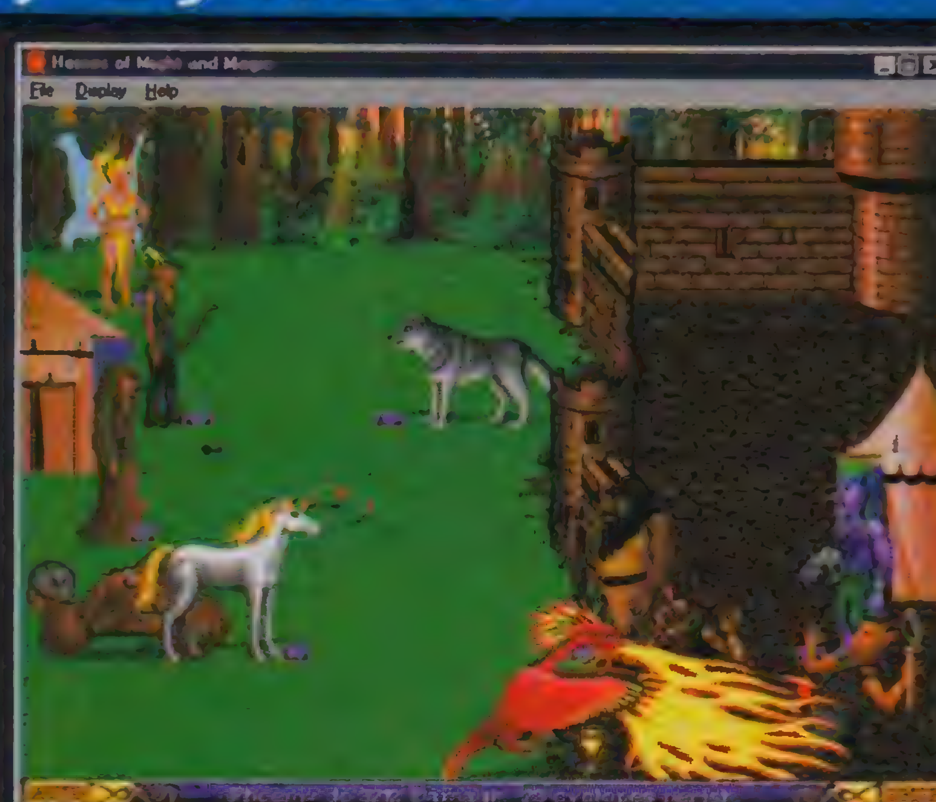


Heroes of Might & Magic II for Gameboy Color
3DO/New World Computing
"Dwójka" również pojawiła się na konsoli.

Jak to drzewiej bywało



Heroes of Might & Magic I



Solo

Heroes Chronicles: Final Chapter jest z zasady grą single. Mamy tu po prostu dwie kampanie po osiem scenariuszy plus tutorial. Gracz w Heroes Chronicles ma mniej zamków, bohaterów i potworów do wyboru. Dzięki temu jest mu łatwiej oswoić się ze światem HoMM, ponieważ stopniowo jest wdrażany w realia. Gra nie jest

Smoki

Azure Dragon (Błękitny Smok)



Jest on równie rzadki, co potężny. To najsilniejsza bestia, jaka kiedykolwiek pojawiała się w HoMM. Ma aż 1000 punktów życia! Zadaje też minimum 70 punktów obrażeń (do 80). Zasięg Błękitnego Smoka to aż 19 pól, nie ma dla niego żadnych ograniczeń. Podczas walki może przetrzymać bardzo silne ataki fizyczne i sam, w pojedynkę, unicestwić całe armie. Przy silnym bohaterze Błękitny Smok staje się niemal niepokonany. Jego siła to również Czar Strachu. W każdej turze ogarnia on którąś z jednostek przeciwnika. Sparaliżowany strachem wróg nie może uderzyć lub kontratakować. Błękitny Smok jest również niewyobrażalnie drogi, kosztuje bowiem aż 30000 sztuk złota i 20 uncji rtęci.

Crystal Dragon (Kryształowy Smok)



Ten rodzaj smoka powstaje w całości z czerwonych kryształów i jest ożywiany magicznym sposobem. Jest on dosłownie półprzezroczysty, rozświetlany od środka przez swoje magiczne serce. Kryształowy Smok nie lata, jak większość jego kuzynów, lecz chodzi. Atakuje paszczą zaopatrzoną w równe rzędy ostrych jak diamenty zębów. Kryształowy Smok generuje też kryształy, które trafiają od razu do miejskiego skarbca. Zdobycie Kryształowego Smoka to wyjątkowo kosztowna rzecz; 20000 sztuk złota i aż 10 kryształów. Potworne obrażenia (60-75), żywotność i olbrzymi zasięg potwora czynią go jedną z najbardziej niebezpiecznych bestii, jakie kiedykolwiek pojawiły się w HoMM.



Gold Dragon (Złote Smoki)



Złote Smoki pochodzą z tego samego zamczyska co Smoki Zielone, atakują również w podobny sposób. Są odporne na wszystkie czary poniżej piątego poziomu. Ich zasięg to aż 16 pól (Zielone 10 pól). Kosztują 4000 złota + 2 kryształy.

Faerie Dragon (Czarodziejski Smok)



Należy do jednostek neutralnych, co oznacza, że nie można go zwerbować w żadnym mieście. Czarodziejskie Smoki potrafią wywieźć przeciwnika w pole stając się niewidzialne. Jest to rodzaj magicznego lustra, które sprawia, że przeciwnik przestaje je zauważać. Obrażenia zadawane przez Czarodziejskiego Smoka wynoszą maksymalnie 30 punktów. Świetne zdrowie (500) i duży zasięg sprawiają, że jest to bestia bardzo niebezpieczna, lecz... bardzo droga. Koszt 10000 + 8 klejnotów.

Green Dragon (Zielone Smoki)



Pochodzą z Bastionu, twierdzy obrońców dzikich rejonów Erathiil Druidów i Strażników. Sieją spustoszenie w szeregach wroga dzięki trującym, siarkowym oddechom. Zielone Smoki są odporne na wszystkie czary poniżej czwartego poziomu. Kosztują 2400 sztuk złota + 1 kryształ.

Black Dragon (Czarne Smoki)



To najsilniejsze jednostki w Lochu. Dzięki swej mobilności, umiejętności latania i wyjątkowo niebezpiecznemu oddechowi są bardzo groźne. Czarne Smoki są dwa razy bardziej wytrzymałe od Smoków Czerwonych, zadają 150% obrażeń w walce z Gigantami oraz są odporne na wszystkie czary. Koszt to 4000 sztuk złota + 2 siarki.

Red Dragon (Czerwone Smoki)



Pochodzą z zamku Czarnoksiężników i Suwerenów. Są odporne na czary poniżej poziomu czwartego i podobnie jak Smoki Zielone mają 180 punktów życia. Czerwony Smok kosztuje 2500 złota + 1 siarka. Mogą podlecieć do wroga oddalonego o maksymalnie 11 pól.

Rust Dragon (Rdzawy Smok)



Znane są ze swej niechęci do gorgon; żyją i żerują w kopalniach siarki. Dzięki takiemu wiktowi atakują plując stężonym kwasem, który jest w stanie przeżreć najmocniejszą zbroję, osłabiając obronę celu i powodując dalsze obrażenia. Zasięg Rdzawego Smoka to aż 17 pól. Ta niezwykle żywotna bestia (750) kosztuje jednak 15000 sztuk złota i 14 miarek siarki.

szczególnie trudna (stopniowanie trudności) i nawet na poziomie Impossible średnio zaawansowany gracz świetnie sobie poradzi. Warto dodać, że brak tu również edytora kampanii. Jeśli będziesz chciał wykonać swoją własną mapkę, konieczna jest pełna wersja HoMM III.

Multiplayer

Cały cykl Heroes Chronicles charakteryzuje się również tym, że multiplayera tu nie ma, nie było i nie będzie. Trudno zresztą o multi, skoro na grę składają się same misje w kampanii (brak jest przecież zadań pojedynczych).



Joker recenzenta

Heroes Chronicles: Final Chapter to propozycja zarówno dla wielbicieli cyklu HoMM, jak również każdego gracza, którego zainteresuje bajkowy świat magii i miecza. Mimo że dodatek do serii to kolejna, niczym nie różniąca się od poprzednich giera, nie zabrakło w niej podstawowego składnika - grywalności. Zagrać na pewno warto, tym bardziej że to już "ostatnie podrygi" HoMM 3. Już niedługo przekonamy się, jak dobra jest HoMM 4.

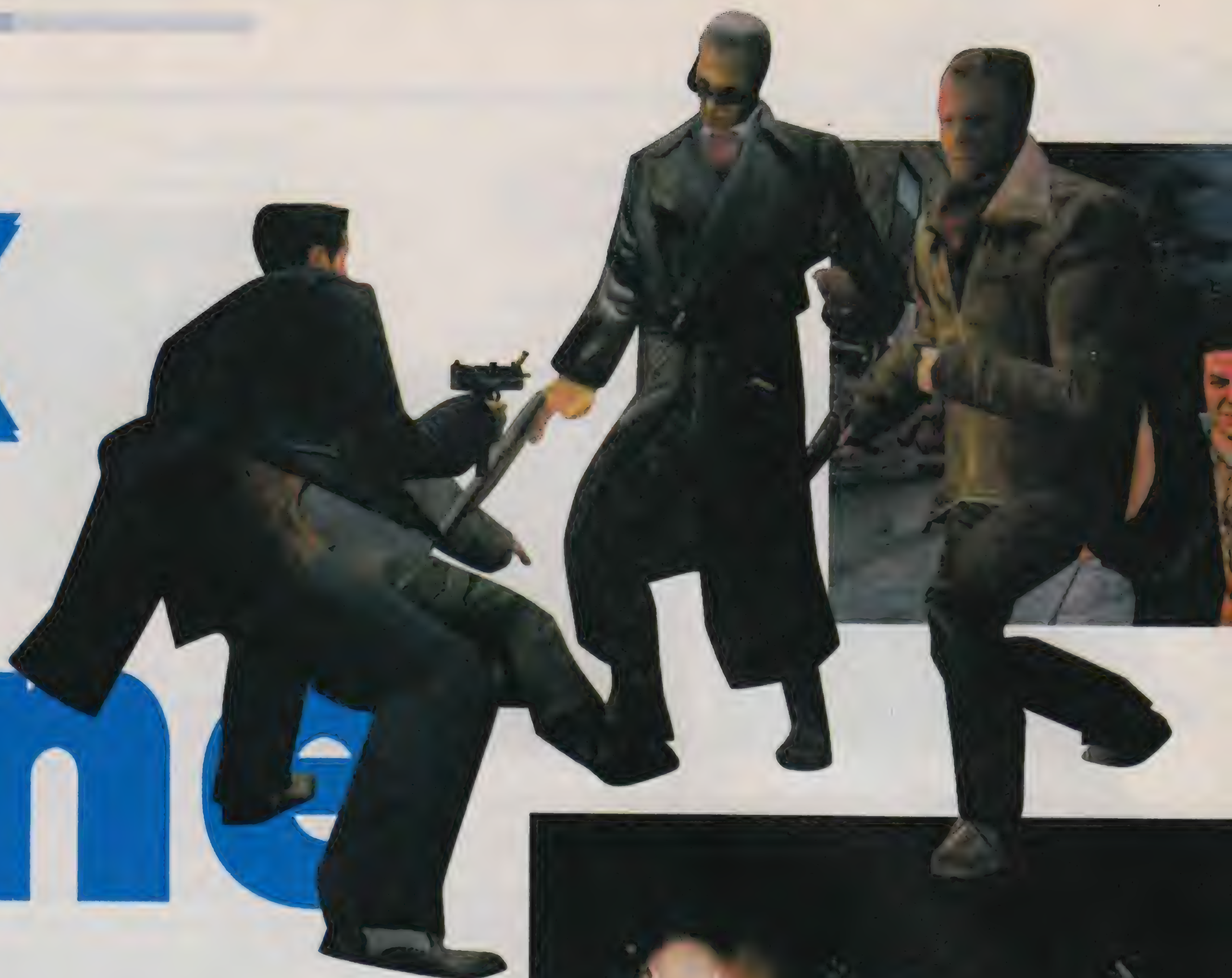


Heroes Chronicles

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
Strategia turowa	3DO	P 133 MHz, 32 MB RAM, Win 9x, CD ROM 4x
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
IM Group	niepotrzebny!	P II 350, 64 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.heroes.org.pl/homm3/		W98SE OL, PII 566, 256 MB RAM, CD 32x, DirectX 8.0, TNT 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
Bez problemów		rozdzielczość 800 x 600, szybkie/wolne przewijanie, wysoka/niska jakość filmów.

Komentarze redakcji:
Czarny Iwan: Dla mnie gra bezcenna. Nie wyściubiłem nosa z domu, dopóki nie ukończyłem całego dodatku.
Takasha: Niezłe, ale wtórne. Znowu to samo... Ile jeszcze tych dodatków?!
Joandil: Co mam powiedzieć? Wtórne, wtórne, ale jak tu Herosów nie kochać?

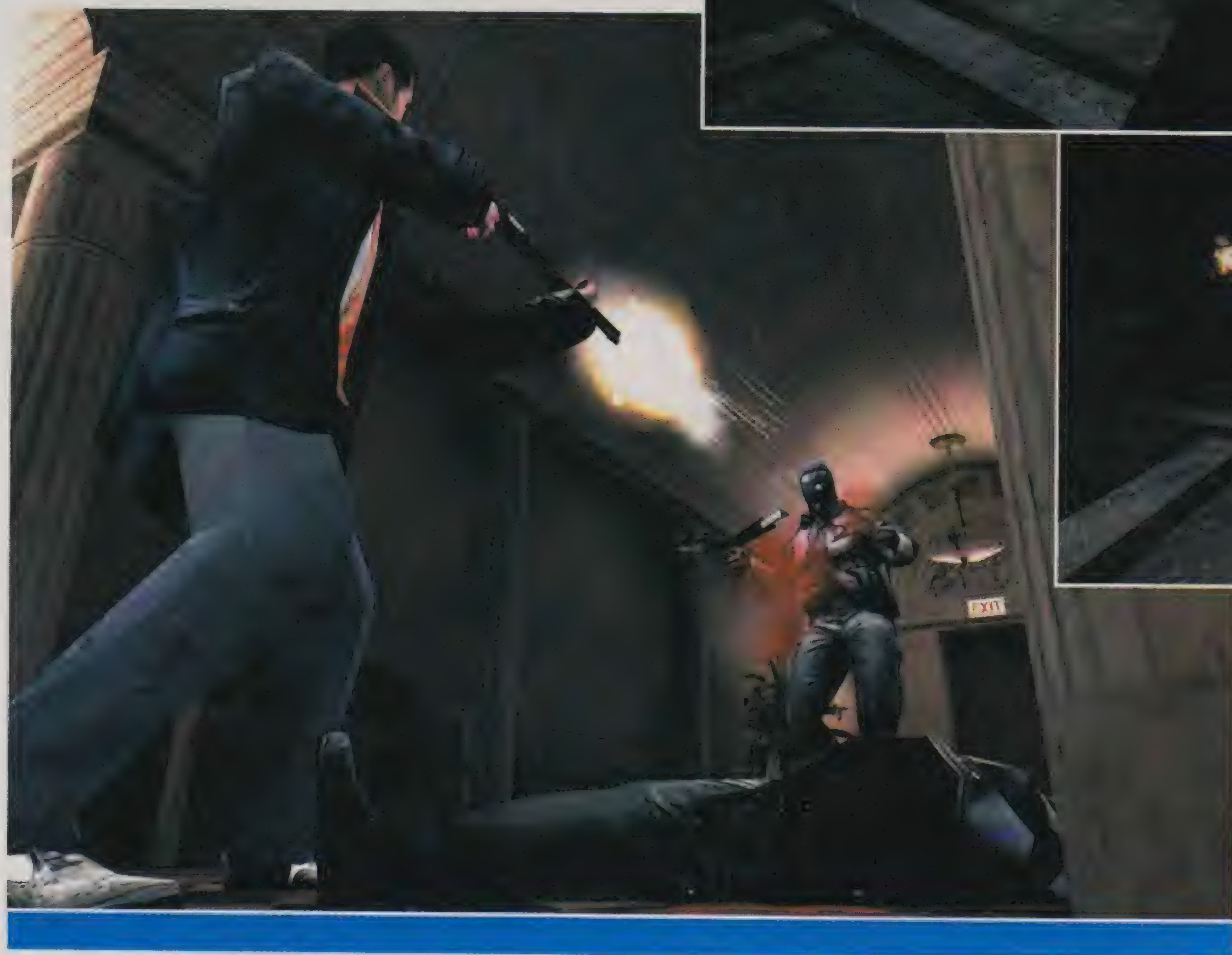
Max Payne



MAXymalny odlot

Imie!? Nazwisko!?

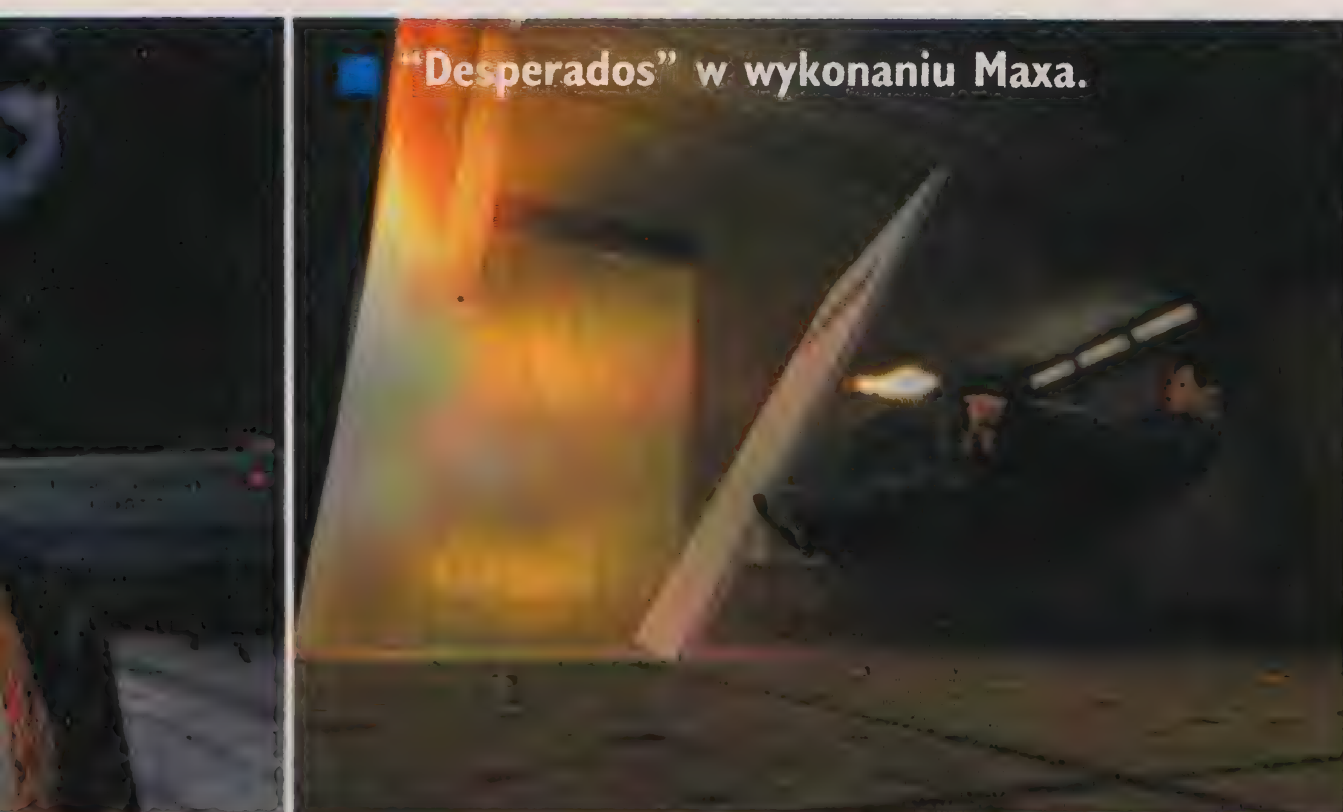
Mimo iż gra tworzona była od paru dobrych lat, pierwsze dokładniejsze informacje wyciekły od twórców dopiero parę miesięcy temu. Zresztą możliwości engine'u gry można było podziwiać w 3DMarku 2001, gdzie jedna ze scen używanych przy ocenie szybkości komputera była żywcem przeniesiona z Maxa Payne'a. To jednak tylko mało istotne szczegóły, bo skoro gra już się ukazała, to znacznie ważniejsza od jej historii jest teraźniejszość, czyli - czy warto było tyle na nią czekać. Krótka odpowiedź brzmi jednak: "Warto!".



Coś nowego?

Bullet Time! Widzieliście "Matrix" i sceny w zwolnionym tempie? No, to tutaj doświadczycie tego na własnej skórze! Może nie dosłownie, bo spowolnienie czasu tyczy się także szybkości ruchu naszego Maxa (więc o unikaniu kul lepiej zapomnieć), ale jak to pomaga w celowaniu! Poza tym samo uczucie, gdy rzucamy się w bok, prując z Ingramów, widząc każdą z wystrzelonych kul, spadające łuski, lecących do tyłu przeciwników - taaa, niby to tylko bajer, ale walka w TPP już nigdy nie będzie taka sama! Bo porządnej strzelanki bez Bullet Time już sobie nie wyobrażam!

Co ty k... wiesz o zabijaniu!


"Desperados" w wykonaniu Maxa.





Grafika

Bez GeForce'a tudzież innego Radeona - czyli kart ze sprzętowym T&L - lepiej do niej nie podchodzić. Chyba że ma się maszynę z superszybkim procem. Grafika wygląda bowiem bardzo dobrze, ale o włączeniu wszystkich detali na takim na przykład TNT czy VooDoo lepiej zapomnieć - to se ne da! Jeśli jednak dysponujemy odpowiednim sprzętem - cóż, te spadające łuski, odpadające po strzałach kawałki betonu, realistyczne i szczegółowe tekstury, całkiem znośne modele postaci i realistycznie wyglądające lokacje... Taaa, to się musi podobać! Zwłaszcza że praca kamery po prostu rządzi!

Tryb solo

Fakt, że niby dość krótki, fakt, że jest to, praktycznie rzecz biorąc, wchodzenie do kolejnych pomieszczeń, rozwalanie kolejnych gości i zbieranie amunicji, ale... No właśnie, dzięki Bullet Time niczego więcej nie potrzeba! Jest on tak świetny, że etapy, w których do nikogo się nie strzela (a są i takie!), chciałoby się po prostu opuścić! Bo to nie to! Bez walki ta gra byłaby niczym!

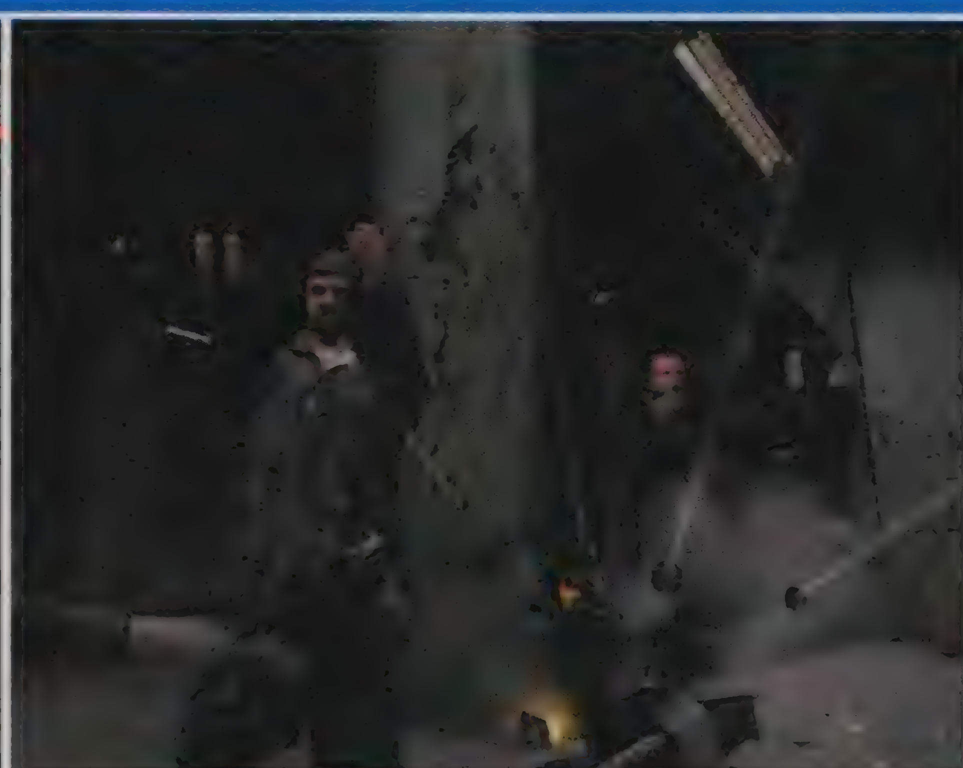
Tryb multi

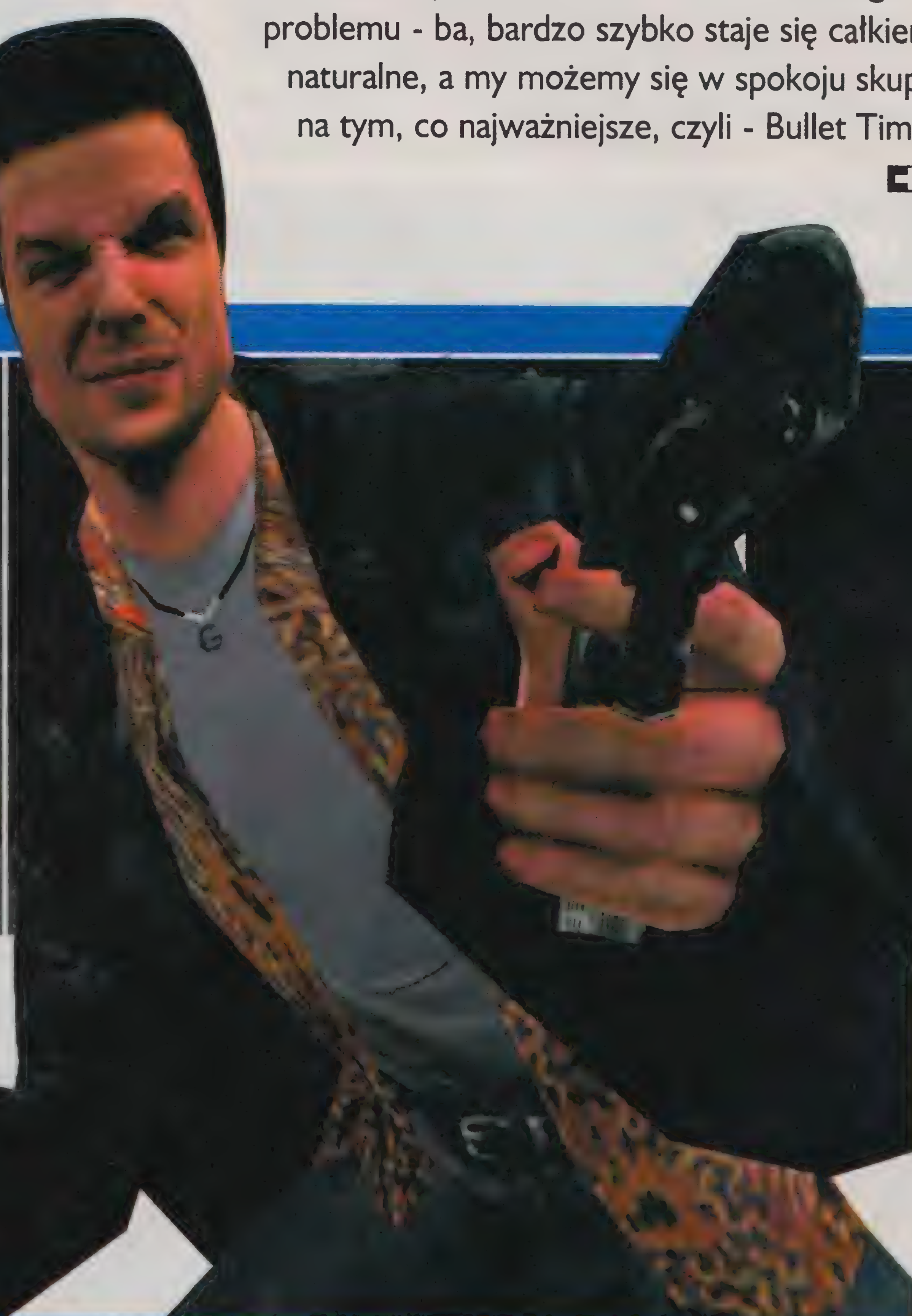
Brak! Ale że najlepszy w tej grze jest Bullet Time, nie jest to w końcu takie dziwne...

Joker recenzenta

Max Payne rządzi! Bullet Time rządzi! To po prostu trzeba zobaczyć! Gra wprawdzie należy do gatunku tych, które z przyjemnością przechodzi się tylko jeden raz, ale za to jaka to przyjemność! Ech, dawno już się tak dobrze nie bawiłem! Bardzo często gra przypomina niekończący się maraton Load/Save, ale że zarówno Load, jak i Save trwa około sekundy, nie stanowi to wcale wielkiego problemu - ba, bardzo szybko staje się całkiem naturalne, a my możemy się w spokoju skupić na tym, co najważniejsze, czyli - Bullet Time!







Dźwięki

Muzyka typowa dla jakichś filmów kryminalnych. Pojawia się jednak tylko w czasie komiksowych wstawek posuwających do przodu fabułę oraz w momentach wymagających specjalnego potraktowania. To jednak w zupełności wystarczy, by utrzymywała klimat. Zwłaszcza że dźwięki są po prostu super! Fakt, niby jedyne, co je wyróżnia, to realizm, ale tego się chyba po tego typu grach oczekuje. Poza tym w momencie wejścia w Bullet Time wszystkie odgłosy także zwalniają - iluzja jest praktycznie całkowita!

Coś podobnego

Gra jedyna w swoim rodzaju! Można by wprawdzie zasugerować takiego na przykład Tomb Raidera, ale to jednak zupełnie inna jakość. Ewentualnie Soldier of Fortune, który wprawdzie TPP nie jest, ale za to klimat i misje ma dość podobne. Tyle tylko, że przez Bullet Time Max Payne jest grą całkowicie nową i niczego podobnego po prostu się nie znajdzie!

Max Payne

Gatunek TPP	**Producent** Remedy Entertainment	**Wymagania minimalne** PII 266, 64 MB RAM, Win98/ME/2000
Dystrybutor Play It	**Akcelerator** niezbędny	**Wymagania polecane** PII 400 MHz, 128 MB RAM
Strona WWW www.maxpayne.com		**Sprzęt testującego** W98SE PL, PII 400, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB RAM
Jak działa raczej OK, ale trzeba było zmniejszyć detale do minimum		**Opcje konfiguracyjne** rozdzielczości 640 x 480 - 1600 x 1200, 16 i 32-bitowy kolor, detale, tekstury, efekty

Komentarze redakcji:
Czarny Iwan: Siadłem do tej gry i nie ruszyłem sie z miejsca, dopóki jej nie skończyłem. Dla mnie - ekstra!
Takasha: Miałem podobnie, ale dlaczego to trwało tak krótko!
Kuntakinte: Czy ja wiem. Po prostu chodzisz i strzelasz. Panowie, ileż można?
Joandil: Nie widział ktoś naczelnego ? Sprawdzę jak radzi sobie w "Bullet Time"
McDrive: Pewnie właśnie, korzystając z "Bullet Time" próbuje się połapać, co się przed deadline w redakcji dzieje...
Allor: Heh... zastępcy też coś nie widać... oby się tylko na pojedynek nie umówili!

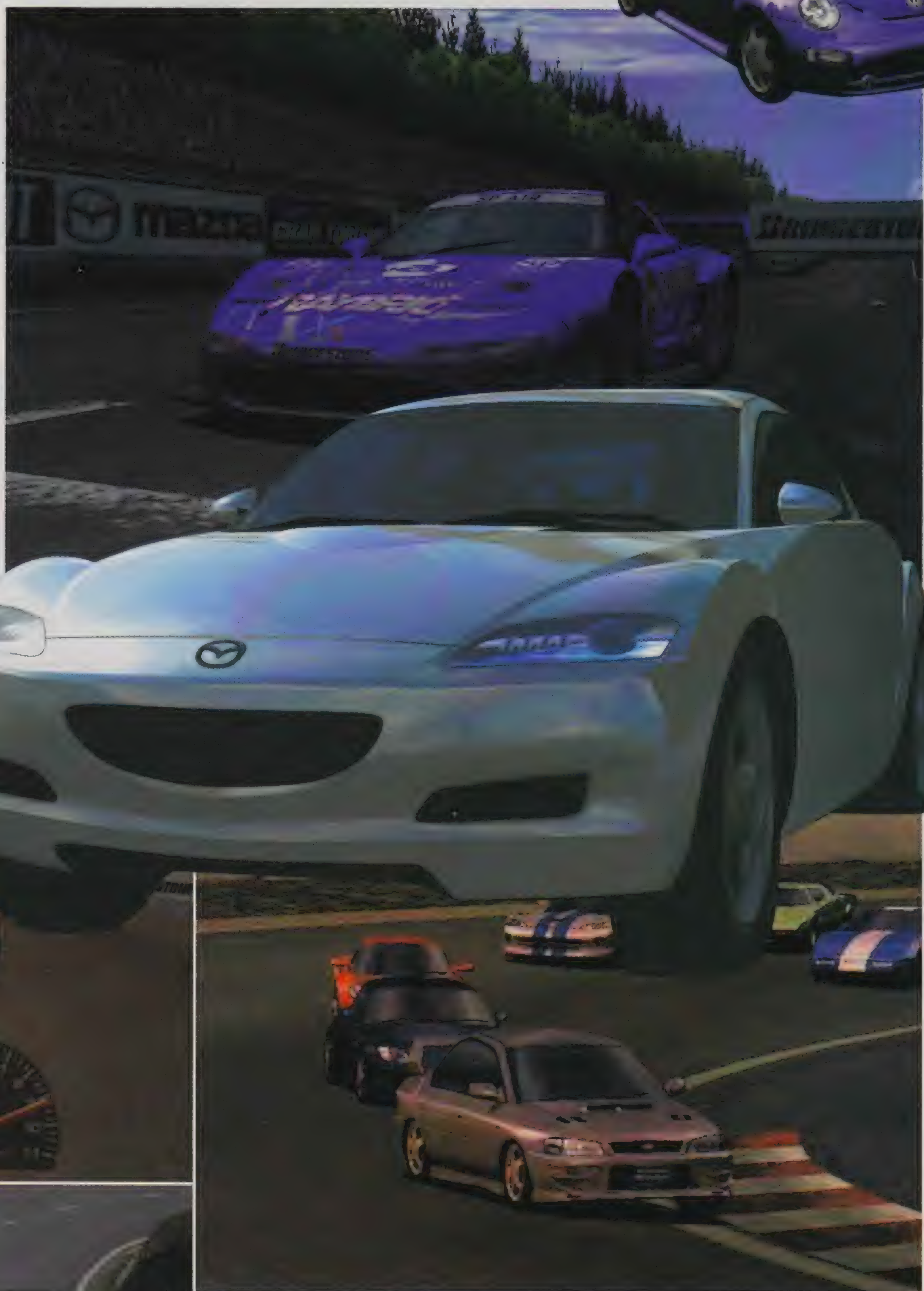
Gran Turismo

Pan Samochodzik ucieka



Kto na starcie?

Świat symulatorów jazdy samochodem jest może i światem niezwykle bogatym, ale wystarczy spojrzeć na dowolne wykazy, by okazało się, że pomimo całej tej różnorodności król może być tylko jeden. Stworzony przez Polyphony Digital - Gran Turismo. Trzecia zaś jego część zapowiadała się wyjątkowo choćby z tego prostego powodu, że przygotowano ją z myślą o drugiej generacji sprzętu Sony. A już sama różnica w możliwościach sprzętowych między PSOne a PS2 (wraz z perfekcjonizmem Kazanoriego Yamauchi) wystarczyła, by GT3 stał się jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów.



Technika

GT3 to najładniejsze wyścigi na dowolną platformę sprzętową, ale o tym poniżej. Do zupełnie nowej



jakości, jeśli chodzi o wykonanie, dochodzi jeszcze bardziej realistyczne sterowanie (np. w pełni analogowe hamulce) i dwukrotnie większa



częstotliwość wyświetlania obrazu, która zresztą wspaniale wpływa na płynność reakcji na pada czy kierownicę. Sama idea gry pozostała zaś praktycznie niezmieniona i nadal mamy dwa tryby gry: karierę i zręcznościowy. Czyli zdobywamy kolejne licencje, samochody i upgrade'y, a w dodatku nadal sprawia to niesamowitą frajdę!



Grafika

Jest niesamowita! Fakt, że gry na PC obecnie wcale najgorzej nie wyglądają, ale do tej doskonałości trochę im jeszcze brakuje. Modele samochodów wykonano praktycznie perfekcyjnie, a trasy wyglądają jako żywe. Jeśli zaś dodać do tego bardzo dobre algorytmy sterujące poczynaniami kamery przy powtórkach - cóż, osobiście mogę na nie patrzeć godzinami! Jedyne, do czego można by się przyczepić, to brak uszkodzeń, ale na to niestety nie pozwalały umowy licencyjne.

A-Spec









Joker recenzenta

GT3 jest wprawdzie, przynajmniej moim zdaniem, najlepszą samochodówką na dowolną platformę sprzętową, ale nie jest niestety bez wad. Konkretnie dwóch. Brakuje w niej zniszczeń samochodów - ale to można jeszcze przeboleć - oraz, co przeboleć już trudniej - realistycznego AI przeciwników. Jeżdżą oni bowiem bardzo schematycznie, mało czym są w stanie zaskoczyć i ogólnie są jacyś tacy nieciekawi... I gdyby to od nich zależała grywalność, byłoby nie najlepiej, ale na szczęście u podstaw grywalności leży tu sama jazda. A dzięki jej doskonałości tych dwóch drobnych problemów po pewnym czasie po prostu się nie zauważa. W końcu nikt doskonały nie jest, choć GT3 jest tego bardzo bliskie!







Dźwięki

Realistyczne! Niesamowicie realistyczne! Wystarczy podpiąć konsolę do porządnego zestawu audio, by przenieść się w zupełnie inny świat - świat potężnych mocy i ryczących na najwyższych obrotach silników. Najlepiej zresztą postarać się o sprzęt z porządnym subwooferem (np. z zestawu do kina domowego), żeby te wszystkie pomrukiwania i gulgotania po prostu wgniotły w fotel! Ech, dla osobników, dla których najlepszymi perfumami są opary wysokooktanowej benzyny, jest to prawdziwy raj na ziemi! W każdym razie z niczym lepszym jeszcze się nie spotkałem, a trochę już przecież w swym życiu słyszałem!

Tryb solo

Niby to samo, co w częściach poprzednich, a w dodatku mniej. Samochodów jest tu bowiem tylko 150, ale w praktyce okazuje się, że w starym powiedzeniu: "nie ilość, ale jakość", jest (jakby ktoś miał jakieś wątpliwości) zaskakująco dużo prawdy. Dzięki niezliczonej wprost liczbie dodatkowych upgrade'ów oraz wielkiej liczbie rajdów tudzież wyścigów, na których można je przetestować, gra wsysa na całego! I to na wiele, wiele tygodni, bo zdobyć można tu sporo, a ponadto nie jest to wcale banalne - co tylko dodatkowo mobilizuje do działania!



Tryb multi

Taaa, nie ma to jak pognębić kumpla! Do tego wystarczy telewizor, konsola, dwa pady i wspomniany już kumpel - ekran dzieli się na dwie części i już można sobie udowadniać swą wyższość. Ale przy odrobinie szczęścia można pognębić maksymalnie i pięciu kumpli, o ile tylko będziemy w stanie zebrać w jednym miejscu sześć konsol, sześć telewizorów, odpowiednią liczbę kabli połączeniowych (niezbędny i.Link!), kopii gry oraz, oczywiście, samych kumpli. To jest dopiero odjazd! Nikt nikomu nie patrzy w ekran, nie rozprasza się nawzajem, a gra niemal niczym nie różni się od grania solo - oczywiście prócz inteligencji (czytaj: złośliwości) pozostałych kierowców!

▶GT A-Spec

Gatunek	Producent
symulator samochodowy	Polyphony Digital
Dystrybutor	**Strona WWW**
SONY Poland	uk.scee.com/gt3

Komentarze redakcji:

Joandil: Komóra jest, skóra jest. Ale kto kupi mi taką furę? ;)

McDrive: Heh, to się nazywają wyścigi! Gra wymiata - może i parę niedogodności ma, ale przy całokształcie nie ma to znaczenia!

Allor: Ciekawe, ile sprzedano by PS2, gdyby była ona gotowa w momencie premiery konsoli...

Naczelny: Nie gdybajcie, Allor, nie gdybajcie - nie było, to nie było, jest teraz, to nie filozujcie, a lećcie i kupujcie!



Mech Commander 2

Mech raport

Idea wielkich dwunożnych maszyn bojowych pochodzi z Japonii, ale spopularyzowanie jej w naszym kręgu kulturowym zawdzięczamy przede wszystkim firmie FASA i grze planszowej Mech Warrior. Znaczy się planszowa to ona była na początku, bo jakby na to nie patrzeć, gier komputerowych na tym świecie opartych było mnóstwo! Tyle że stratedzy mieli jedynie MechCommandera - ale za to co to była za gra! Piękna (jak na 3D bez akceleratorów) grafika, świetne efekty, mnóstwo broni i mechów, piloci z doświadczeniem, dowolna konfiguracja sprzętu, no i ten realizm! Fakt, była przez to dość trudna, ale w wersji Gold jak najbardziej do przejścia - a ile dawała radości!

Labolatorium

Dwójka to przede wszystkim przejście w pełne 3D. Jednak poza swobodną kamerą i płynnym, choć ograniczonym zoomem wnosi to niewiele. Bo efekty może i ładniejsze, ale za to naraz na ekranie mamy mniej obiektów. Poza tym gra adresowana jest do mniej zaawansowanych graczy, na czym ucierpiał niestety realizm. Np. piloci nie odnoszą ran, z których musieliby się kurować, naprawę mechów mamy darmo, nie musimy się również martwić o nowe uzbrojenie - kupować możemy dowolną jego ilość. W zamian za to zawodowcy dostali jednak całkiem porządny edytor map - szkoda, że na zasadzie "coś za coś".

Grafika

Nie najgorsza. Modele całkiem ładne, a efekty, choć na kolana nie rzucają, trzymają poziom - w każdym razie większość z nich. Bo taka na przykład salwa Catapulty uzbrojonej w 12 wyrzutni rakiet dalekiego zasięgu w MC1 porażała, a tu wygląda niespecjalnie... Zresztą efekty z tymi rakietami związane są ogólnie jakieś trefne - wystarczy zaatakować nimi z bliska, by trajektoria ich lotu zaprzeczyła wszelkim prawom fizyki. Tak więc poza płynnym zoomem przejście w 3D wniosło niewiele - trochę bardziej pofałdowany teren, ale za to z mniejszą liczbą detali, lepsze efekty pogodowo-nocne, okupione jednak tymi nieszczęsnymi rakietami... Jak dla mnie, mogliby się trzymać tamtego 2D - było lepiej.



Dopracowana fizyka ruchu robotów sprawia, że walki wyglądają bardzo realistycznie.









Coś podobnego

Mech Commander
Ma niższe wymagania sprzętowe, nie potrzebuje akceleratora, oferuje większy realizm i wyższy poziom trudności, a w dodatku jest chyba bardziej grywalna - ale pod warunkiem że mówimy o edycji Gold, którą mieć po prostu trzeba!

Ground Control
Ładniejsza grafika, więcej jednostek, ciekawsza historia - ale za to nie ma mechów! Jeśli jednak ktoś lubi RTS-y, w których nie rozbudowuje się baz ani nie wydobywa surowców, powinien go zobaczyć - miłość od pierwszego wejrzenia gwarantowana!

Dźwięki

Niezłe. Tutaj nowinki techniczne wchodzą bowiem wolniej, dzięki czemu mało która firma decyduje się na poprawianie dobrego na lepsze. Odgłosy laserów, rakiet czy dział oddane zostały sugestywnie, a wybuchy niemalże rozsadzają głośniki - wojnę uszy na pewno poczują. O muzyce zaś można powiedzieć tylko tyle, że w menu naśladuje "Carmina Burana", a w czasie gry jej nie ma.

Tryb solo

Dwadzieścia cztery misje w kampanii, te same do przejścia pojedynczo oraz cztery poziomy trudności. Niby dużo, ale przy dwóch pierwszych poziomach trudności przejście gry zajmuje coś koło 15 godzin. A prawdę powiedziawszy, ponowne jej przejście jakoś tak specjalnie pociągającą perspektywą nie jest... Sytuację ratuje na szczęście dołączony edytor poziomów, dzięki któremu w niedługim czasie powinno się pojawić całkiem sporo misji tworzonych przez graczy.

Tryb multi

Wszystko zależy od tego, w ile osób będzie się grało. W sumie na planszy mogą bowiem przebywać jedynie 32 mechy, co oznacza, że przy maksymalnej liczbie graczy (ośmiu) na jednego przypadają tylko cztery maszyny - a to niewiele. Jeśli jednak ich liczba nie stanowi problemu, dostaje się do ręki sporą liczbę różnych trybów gry - i to sporo się między sobą różniących. Dostępne w tym trybie mapy są także niczego sobie, więc przy czterech graczach zabawa na długie wieczory (jeśli tylko wszyscy są miłośnikami mechów) zapewniona!



Joker recenzenta

Gra dobra. Edytor, miły tryb wieloosobowy i całkiem znośne wykonanie - jeśli ktoś lubi świat Mech Warriora, powinien być zadowolony. Problem jednak w tym, że jedynka była po prostu lepsza! Ładniejsza, dłuższa w trybie solo i ze znacznie większą liczbą opcji dla zaawansowanych - co oznacza, że przejście do dwójki wiąże się z pewnymi wyrzeczeniami. W lepszej sytuacji są początkujący, bo przejście z jedynki na dwójkę jest właściwie bezbolesne - a ile przy tym radości! W sumie więc zagrać warto, ale na opad szczęki lepiej się nie nastawiać.



Mech Commander 2

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
RTS	Microsoft	PII 266, 64 MB RAM, Win98/ME/2000
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
Microsoft	przydatny	PII 400 MHz, 128 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.microsoft.com/games/mechcommander2		W98SE PL, PII 400, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
raczej OK, ale trzeba było zmniejszyć detale		rozdzielczości 640 x 480 - 1600 x 1200, 16 i 32-bitowy kolor, detale, cienie, tekstury, wideo w czasie misji, efekty

Komentarze redakcji:

Czarny Iwan: Spodziewałem się czegoś więcej, mimo wszystko.
Takasha: Wiele rzeczy uproszczono, po co?
Joandil: No i trochę to już wyeksploatowany temat - ile można, ale ciagle to kawał dobrej zabawy z mechami?
McDrive: Jak to wyeksploatowany!? Przeca to dopiero druga strategia w tym świecie! Ale fakt - za dużo uproszczeń na zdrowie jej nie wyszło.
Allor: I ta grafika... Nie zawsze akceleratory oznaczają zmianę na lepsze, a w tym wypadku to się niestety potwierdza...

Operation





Meldunek

W wojsko bawią się chyba wszystkie dzieci - szczególnie chłopcy. Bawią się w grupach i bawią się sami. Dziś armię plastikowych żołnierzyków z plastikowymi czołgami, plastikowymi armatami i transporterami opancerzonymi można kupić w każdym prawie mieście. Mija trochę czasu i okazuje się, że żołnierzyki poginęły pod szafami, czołgi zjadł pies, a z armaty młodsza siostra zrobiła mebel dla lalek. Mija jeszcze parę lat i berbecie wkoło nas bawią się zabawkami, a nam czegoś brakuje. Oczywiście brakuje tych samych, pamiętanych z dzieciństwa zabawek. Niestety, piętnastolatkowi już nie wypada bawić się plastikowymi żołnierzykami. Może zamiast tego odpalić Operation Flashpoint, czyli przeniesienie zabaw plastikowymi żołnierzykami na ekran monitora.



Coś nowego?

Od razu wypada powiedzieć, że to przeniesienie żołnierzyków na ekran monitora to tylko figura retoryczna. Operation Flashpoint można bowiem z czystym sumieniem nazwać symulatorem całego pola walki. Znajdziemy tu żołnierzy, prawdziwe uzbrojenie, czołgi, śmigłowce, wozy pancerne i wiele innych elementów, które widujemy np. w transmisjach telewizyjnych. Przy tym wszystkim najważniejszy jest fakt, że OF pozwala nie tylko wcielić się w rolę żołnierza, ale również kierowcy czołgu, pilota śmigłowca i wiele innych ról. Dzięki wyobraźni i umiejętnościom autorów nasza wyobraźnia jest tu prawie nieograniczona. Zdaniem Timu, OF stanowi prawdziwy przełom w dziedzinie gier aspirujących do miana "symulacji żołnierza". Jest tu wszystko, czego brakowało wcześniejszym grom.

Grafika

Podstawowym problemem, jakiemu musieli stawić czoło autorzy grafiki w Operation Flashpoint, była wielkość terenu, na którym toczy się akcja. Tu nie jesteśmy ograniczeni do kilku kilometrów kwadratowych, tu możemy zwiedzić wszystko i to bez przerw potrzebnych na doczytywanie. Autorzy poradzili sobie z tym znakomicie, teren wygląda naturalnie, las jest prawdziwym lasem złożonym z pojedynczych drzew, domy wyglądają jak domy, a animacja i wygląd żołnierzy stoją na najwyższym poziomie. Niektórym oprawa graficzna OF może się wydawać surowa, ale przecież to jest wojna. Nie wymagajmy wesołego wyglądu od żołnierzy czy czołgów. Inna sprawa, że dla wrażliwych oczu i tutaj się coś znajdzie. Specjalnie dla wszystkich miłośników pięknych widoków - kilka obrazków.

Dźwięki

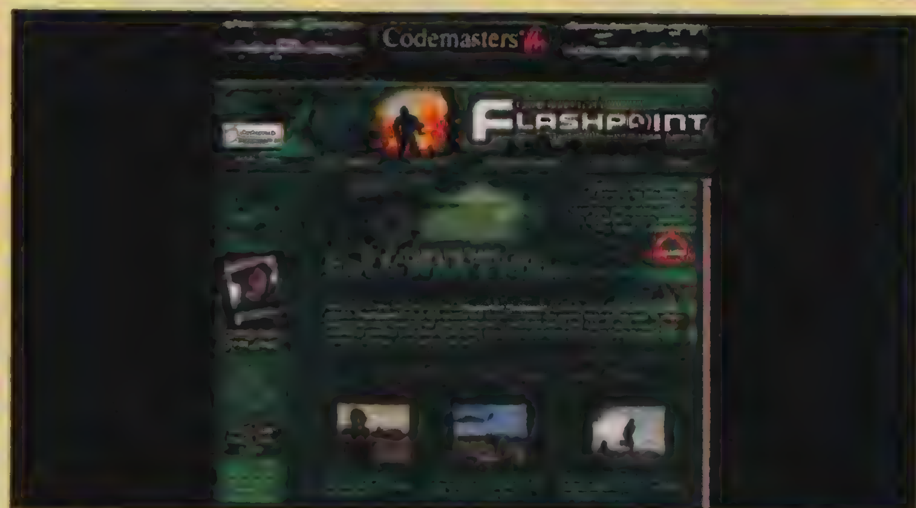
W tej zabawie niezmiernie istotne jest, żeby dokładnie słyszeć, co się dzieje. Z jednej strony, nie jest z tym źle: wybuchy, wystrzały, wizg przelatujących kul i rykoszetów brzmią jak najbardziej naturalnie. Również ich umiejscowienie w przestrzeni jest dość dokładne (tzn. można się zorientować, z której strony do nas strzelają). Z drugiej jednak, np. zabawa w podchody w lesie nie jest już tym samym co w rzeczywistości. Niby słyszymy własne kroki, ciężki oddech itp., ale gorzej jest z odgłosami przeciwnika czy choćby naszych towarzyszy. Ogólnie jednak oprawa dźwiękowa Operation Flashpoint została wykonana rzetelnie i nie ma na co narzekać.

Tryb solo

To oprócz sporej ilości pojedynczych scenariuszy również kampania. Odpowiednio długa, z odpowiednio dobranymi misjami i co najważniejsze:

Flashpoint

▶Pozwól na stronę



www.codemasters.com/flashpoint
Oficjalna strona Operation Flashpoint w języku angielskim. Znajdziecie tutaj wszystkie informacje dotyczące gry (jest ich naprawdę całe mnóstwo), a także poprawki do niej, tapety itp.



www.operation-flashpoint.net
Nieoficjalna strona, zdaniem Timu - centrum informacyjne Operation Flashpoint. Chcesz wiedzieć, co się dzieje w tym światku, zaglądnij tutaj. Informacje o wszystkich modach, nowych misjach, kampaniach, taktykach itp., itd.



www.geocities.com/theavonladyil/ofp_faq
Według oficjalnych informacji: jeśli nikt nie potrafi ci pomóc w rozwiązaniu jakiegoś problemu dotyczącego OF, powinieneś zaglądnąć właśnie tutaj.

dająca nam spróbować wszystkiego, co oferuje gra. Zaczynamy jako szeregowy żołnierz, aby po pewnym czasie awansować i zostać dowódcą oddziału. Wtedy na naszych barkach spoczywa odpowiedzialność za ludzi i konieczność wydawania im rozkazów. Mamy również możliwość pilotowania śmigłowców bojowych, czołgów czy przeprowadzania akcji na terenach wroga. Ogólnie rzecz biorąc, bardzo dobra zabawa, szczególnie że scenariusz kampanii należy do naprawdę udanych. Nawet gdy ukończymy kampanię, dzięki Internetowi już niedługo będziemy mieli dostęp do nowych scenariuszy i kampanii tworzonych przez graczy.

Jak wiele nowych gier, OF tak naprawdę został stworzony do trybu wieloosobowego. W grze dostępne są specjalne misje dla wielu graczy, które można rozgrywać na kilka różnych sposobów. Dzięki wysiłkom fanów powstają specjalne kampanie do gry wieloosobowej i oczywiście nowe misje. Grać można przez Internet oraz sieć wewnętrzną LAN. W tym drugim wypadku Tim poleca skorzystanie z opcji umożliwiającej rozmowy między graczami, daje to naprawdę niesamowity efekt. Czyli, w dwóch słowach - jest wspaniale.

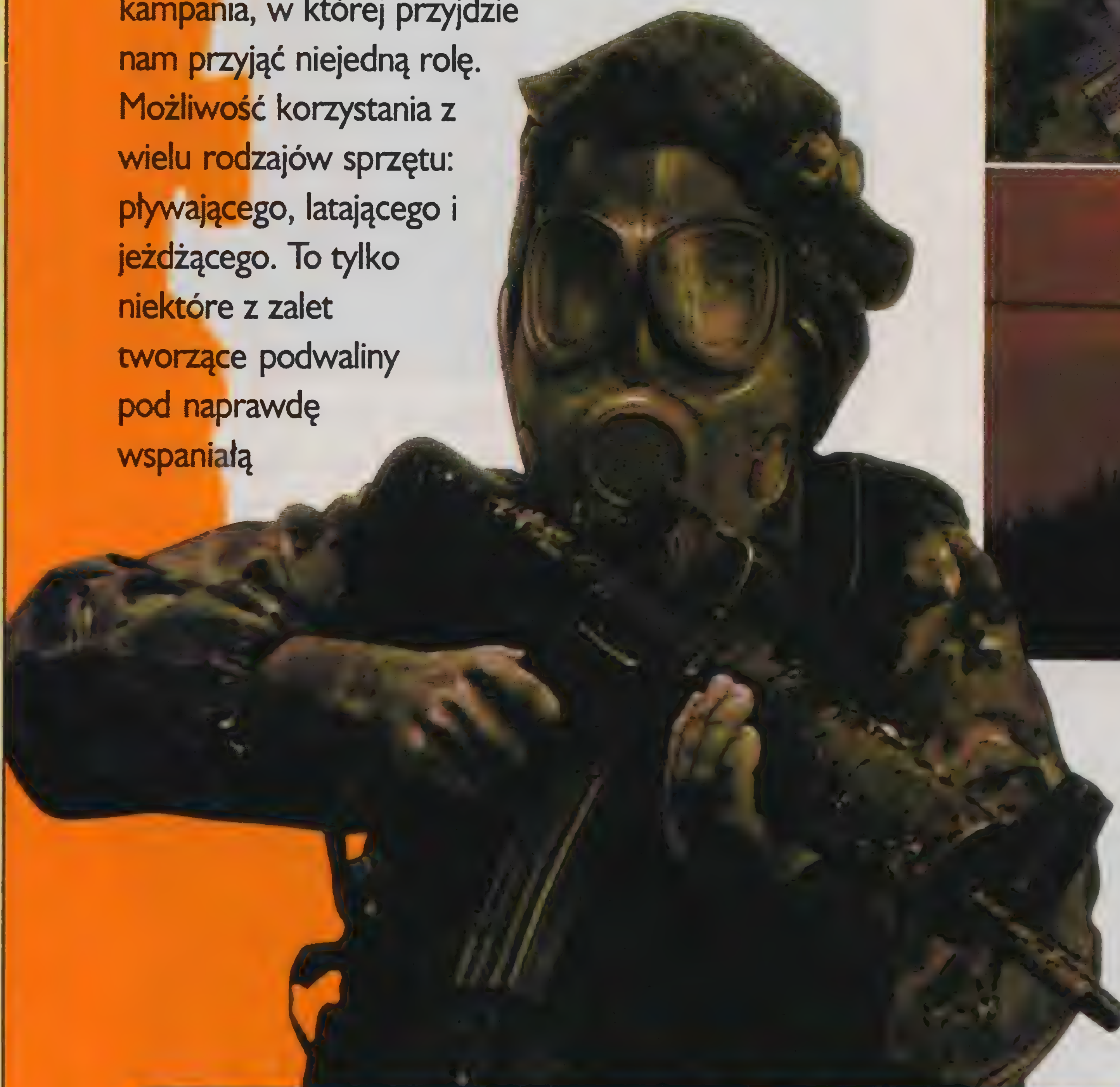






Joker recenzenta

Jeśli zabawa w wojnę to twój ulubiony sposób spędzania wolnego czasu, OF jest dla ciebie pozycją obowiązkową. Ładnie wygląda, gra się dobrze, poziom trudności może na początku trochę wysoki, ale z czasem da się przyzwyczaić. Ciekawa kampania, w której przyjdzie nam przyjąć niejedną rolę. Możliwość korzystania z wielu rodzajów sprzętu: pływającego, latającego i jeżdżącego. To tylko niektóre z zalet tworzące podwaliny pod naprawdę wspaniałą



rozrywkę, jaką jest gra sieciowa. W tej chwili powstaje już kilka modyfikacji do oryginalnego OF, a z czasem będzie ich coraz więcej. A teraz przestaję gadać i wracam do gry, naprawdę warto.



▶Operation Flashpoint

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
Symulator żołnierza	Bohemia Interactive Studio	PII 400 MHz, 64 MB RAM
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
CD Projekt	wymagany!	PIII 600 MHz, 128 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.codemasters.com/flashpoint		W98SE PL, PII 400, 128 MB RAM, CD-ROM x52, DirectX 8.0a, TNT2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
bywało nie najlepiej, ale ogólnie w porządku		roz. od 320 x 200 do 2048 x 1536, 16-32-bit, cienie obiektów, cienie pojazdów + wiele dodatkowych opcji

Komentarze redakcji:
Czarny Iwan: Gra jest wymagająca, jednak naprawdę dobra. Jeśli zagrasz, to tak jakbys już był w wojsku :-)
Takasha: Co?! W takim razie ja nie gram!
Joandil: Eeee tam. Jak dla mnie bomba! Zwłaszcza że mi się połowa armii w piaskownicy zgubiła...
McDrive: Bo Flashpoint to gra na komputer, więc tych miniaturek i piaskownicy wcale nie potrzebujesz!
Allor: A jak będziesz wracał, nie zapomnij strzepać z siebie piachu, co by na wykładziny go nie naniešć!

Operation





1. TRAINING - postaraj się w miarę szybko wykonać rozkazy wielkiego czarnego sierżanta. Ominięcie kilku przeszkód nie ma najmniejszego wpływu na przebieg twojej kariery. Możesz się jednak wiele nauczyć.



2. FLASHPOINT - pierwsza prawdziwa misja. Co tu dużo mówić. Trzymaj głowę nisko, nie urządzaj spacerów po nieosłoniętym terenie, a na pewno dożyjesz starości.



2.1 Tym śmigłowcem przyleciał dowódca dzisiejszej akcji, warto więc posłuchać, co ma do powiedzenia. (Pamiętaj, że w lesie jesteś prawie "niewidzialny".)



3. COMBINED ARMS - po co się wychylać, skoro większość załatwią za nas Abramsy.



3.1 Nie radzę wbiegać beztrosko do tej malowniczej wioski, czekają tam T-80. Najlepszym wyjściem będzie zajęcie dogodnych pozycji w lasku nieopodal.



4. CAMPING - sierżant zabierze cię na miłą przejażdżkę po okolicy.



4.1 Postaraj się nie rozwalić ciężarówki na najbliższym drzewie. Za dowiezienie swoich kompanów z plutonu w całości do Le Moule czeka cię nagroda - bardzo niebezpieczny rekonesans.



5. ALERT - w tym namiocie dostaniesz M60, bez niego może być ciężko.



5.1 Nie ma to jak ciężki karabin maszynowy o wschodzie słońca.



6. MONTIGNAC MUST FALL - zdobycie miasteczka to bułka z masłem. Niestety dopiero teraz zaczynają się schody.



6.1 Jedyne wyjście z sytuacji to ukrycie się w lesie. Nie ma najmniejszych szans na ewakuację tak lądową, jak i powietrzną.

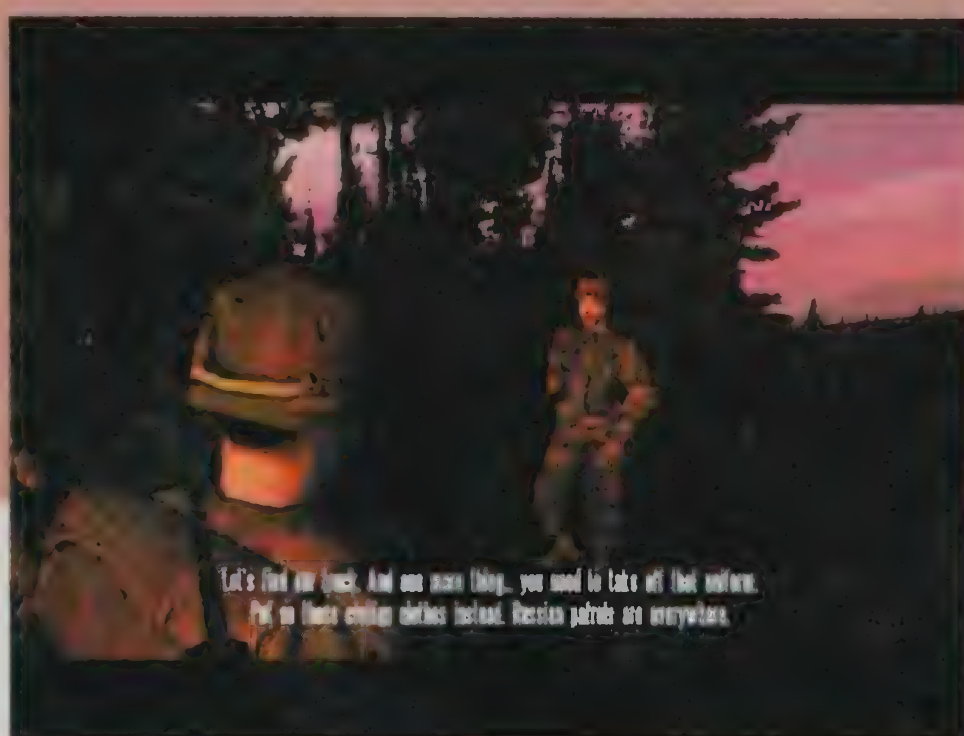
Flashpoint



7. STRANGE MITTING - to chyba najtrudniejsza misja. Zaczynasz jako kierowca w konwoju ewakuacyjnym.



7.1 Jako oddział osłony musicie sprawdzić pobliską wioskę. Sytuacja jest nieciekawa. Aby przeżyć, sprzątnij ukrytego w lesie grenadiera. Nie zważaj na rozkazy, i tak wszyscy towarzysze zginą. Ruszaj przez las wg wskazówek PAPA BEAR i nie wdawaj się w miarę możliwości w wymianę ognia.



7.2 Tak czy inaczej, dostaniesz się do niewoli. Podczas ataku partyzantów nie wychylaj się z namiotu. Możesz zarobić kulkę.





8. RESCUE - pomóż partyzantom zlokalizować wrogie jednostki. Nie zapominaj o lornetce.



9. UNDERCOVER - czas poznać dowódcę partyzantów. Twoje cywilne ubranie i przewodnik handlujący z patrolami Ruskich pozwoli ci przejść pierwszą kontrolę.



9.1 Niestety dojdzie do konfrontacji. Nie staraj się walczyć, tylko zmierzaj w stronę baszty ukrytej pośród wzgórz.



9.2 Nagrodą będzie powrót do macierzystej jednostki.



10. NIGHT PATROL - pozycje przeciwlotnicze zaatakuje Spetz Naz. Nie urządzaj sobie przejażdżek jeepem.



10.1 Zajmij pozycję na najbliższym wzgórzu. Nie zapomnij gogli NV. Wróg nadejdzie ze wschodu.



11. HOLD MALDEN - M2 Browning należy do ciebie. Zrób z niego użytek, zabijając co najmniej połowę desantu.



11.1 Nie dasz rady powstrzymać wszystkich, więc wycofaj się na północ, bacząc na spadochroniarzy (czekaj na rozkaz do odwrotu!!!).



12. DEFENDER - przed kolumną pancerną rozłóż miny ściśle wg rozkazów. Nie ma czasu na najmniejsze wahanie.



12.1 Maszyny, które nie najechały na miny, rozwal z wyrzutni LAW. Bazookę znajdziesz w pobliskich zaroślach.



13. TANK TRAINING - prosta sprawa, ale czy aby na pewno. Trening przeradza się w regularną bitwę. (Pamiętaj, aby ściśle trzymać się rozkazów.) Teraz wcielasz się w czarnoskórego porucznika (Robert Hummer).



14. BATTLE AT HOUDAN - z pozoru sprawa nie wygląda groźnie. Po prostu postaraj się przeżyć. Nie ma szans na ofensywę przy użyciu wolnych jak ślimaki M60. Akcja kończy się połowicznym sukcesem.



15. INTERDICTION - pierwsza misja, w której bierze udział Spec Ops. Jako dowódca (James Gastovski) trzyosobowej grupy musisz wysadzić co najmniej jeden czołg wroga.



15.1 Zanim zabierzesz się za demolowanie maszyn, postaraj się wyeliminować gniazdo karabinu maszynowego oraz piesze patrole.



15.2 Gdy umieścisz ładunki przy czołgach, wydaj rozkaz odpalenia podwładnym. (Czołgając się, jesteś nie do wykrycia przez jednostki zmechanizowane, jak i piechotę do czasu oddania pierwszego strzału.)



16. SPEARHEAD - kolejny rajd czołgów w stronę linii granicznej. Tym razem nie będzie rozkazu odwrotu, musicie utrzymać pozycje. Ciężki ostrzał spowoduje poważne uszkodzenia M60. W związku z tym staraj się ochronić ciężarówkę naprawczą. Ustaw się na plaży i strzelaj celnie. Drugiej szansy możesz już nie doczekać.



17. PATHFINDER - znowu Amstrong w akcji. Módl się, aby twój oddział rozwalił pierwszą Shilkę. Poszukaj wśród trupów (a będzie ich cała masa) wyrzutni RPG lub LAW. Aby ułatwić chłopakom zadanie, połóż ogień zaporowy na pozycję wroga.



17.1 Zanim pochwycisz którąś z wyrzutni, zajmij się oddziałami nacierającymi z południa. Bez twojej osłony nikt z waszych nie przejdzie. Wysadzenie drugiej Shilki = piękny nalot śmigłowców.



18. TANK RALLY - w końcu M1A1 Abrams. Misja jest prosta, ale tylko ze względu na jakość sprzętu oddanego do dyspozycji.



19. UNFINISHED BUSINESS - Everon, wracasz do obozu partyzantów.



19.1 Rozmowa z ich dowódcą zaowocuje planami rozmieszczenia sowieckich oddziałów na wyspie. Wbrew rozkazom zostań w obozie, by załatwić kilku czerwonych (brak trafienia w tej misji powoduje wydalenie z wojska i koniec gry).



20. TAKING COMMAND - zasłużyłeś na awans. Nareszcie porucznik, a w związku z tym i stopień złożoności misji jest wyższy niż dotychczas. Pierwsza rzecz to nauka wydawania rozkazów. Potrenuj.



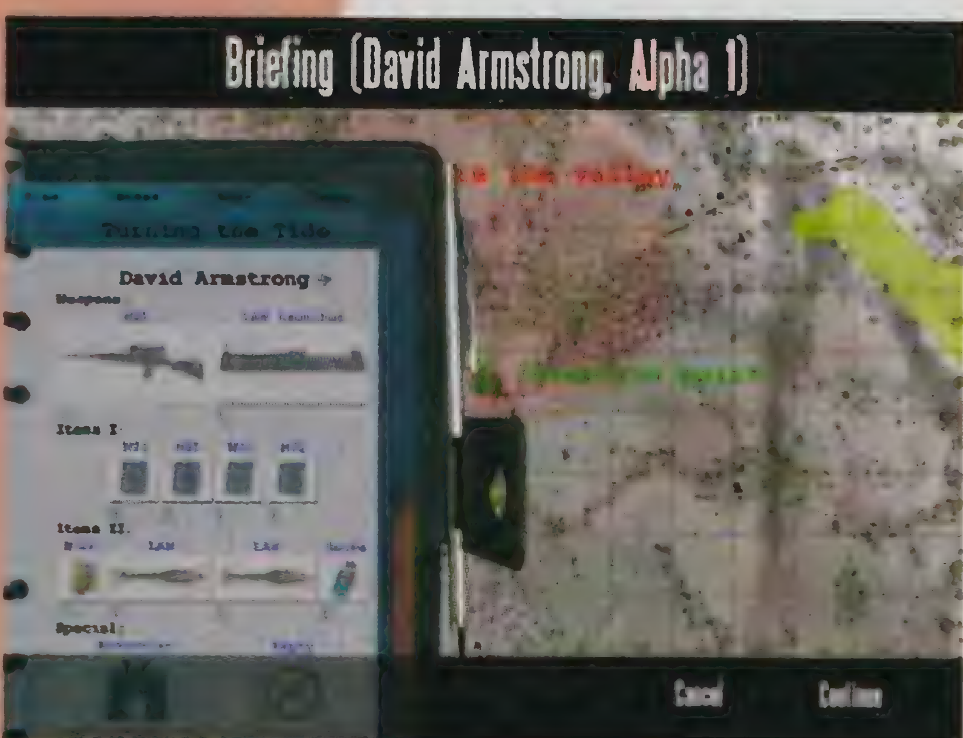
20.1 Gdy opanowałeś już sztukę dowodzenia, zabieraj swój oddział do Goisse, gdzie czeka na ciebie pułkownik z rozkazami obrony prawej flanki.



20.2 Rozmieść żołnierzy wedle uznania, ale nie traktuj ich jak mięso armatnie. Posłuż się komendą "engage at will" i wydaj rozkaz trzymania głów nisko. Podkomendnych z wyrzutniami LAW umieść za stanowiskami M60. Możesz się spodziewać dwóch BMP. Poza tym postaraj się uzyskać jak największą liczbę trafień. W tej misji dowództwo ma ogromne wymagania.



21. SCOUTING - prosta zwiadowcza misja. Trzeba odnaleźć bazę wroga i rozjechać kogo się da po drodze. Dosłownie rozjechać, gdyż nie opłaca się wysiadać z jeepa. Baza będzie widoczna z najwyższej góry przez lornetkę.



22. TURNING THE TIDE - znalazłeś bazę wroga? Teraz w nagrodę ją zniszczysz. To pierwsza misja, w której możesz modyfikować swoje uzbrojenie. Zabierz karabin snajperski i wyrzutnie LAW.



22.1 Wymarzony sprzęt masz już na sobie. Teraz ostrożnie zajmij dolinkę i podążaj w stronę obozu. Opór będzie dość silny (trzy BMP m.in.), więc pod obozem wezwij przez radio posiłki.



23. SABOTEUR - jeżeli musisz "zapunktować", przed wysadzeniem czołgów odwiedź pobliskie miasteczko, by zniszczyć obecny tam skład amunicji. Nie jest to jednak konieczne. Zdejmij strażników i cichutko podkradnij się do bazy. Dla zwolenników broni pancernej proponuję kradzież czołgu.



24. GUARDIAN - jak widać, park maszynowy jest ogromny. Konwój reaguje na twoje rozkazy. Wypuszczaj przodem APC i dopiero gdy oczyści trasę, wzywaj konwój. Lotnisko jest około sześciu km od punktu wyjścia. Proponuję skręcić na pierwszym skrzyżowaniu w prawo. Przeciwnik dysponuje tam tylko kilkoma piechurami.



25. RETURN TO EDEN - wreszcie mały D-Day. Wystarczy tylko się odwrócić, by ujrzeć przyczółek na wzgórzu, który niestety musimy zdobyć.



25.1 Mało tego, gdyż teraz musisz utrzymać wzgórze. Odnajdź wśród trupów wyrzutnię RPG. Czołgi wroga są już w drodze.



25.2 Wciąż mało? To teraz zdobądź lotnisko. Sugeruję posprzątać okolice lotniska za pomocą rosyjskiej snajperki DSV Dragunow. Przeciwlotnicze Shilki również radzę usunąć osobiście. Kiedy spłoną, nadleci wsparcie powietrzne.



26. HIND ATTACK - przez to miasteczko przejeżdża masa ciężarówek. Wygląda na to, że czerwoni budują gdzieś bazę. Aby tam się dostać, należy zdobyć środek transportu. A więc likwidacja patroli itd.



26.1 Dość niespodzianie na rynku znajdziecie Skodę 105, która idealnie (wbrew pozorom) nadaje się do podróży w konwojach ciężarówek. Wroga baza jest dokładnie w pozycji Eg58.



27. ROLLING THUNDER - nareszcie dowodzisz całym plutonem Abramsów. Zdobyć miasteczko - żaden problem, przecież są nie do pokonania.



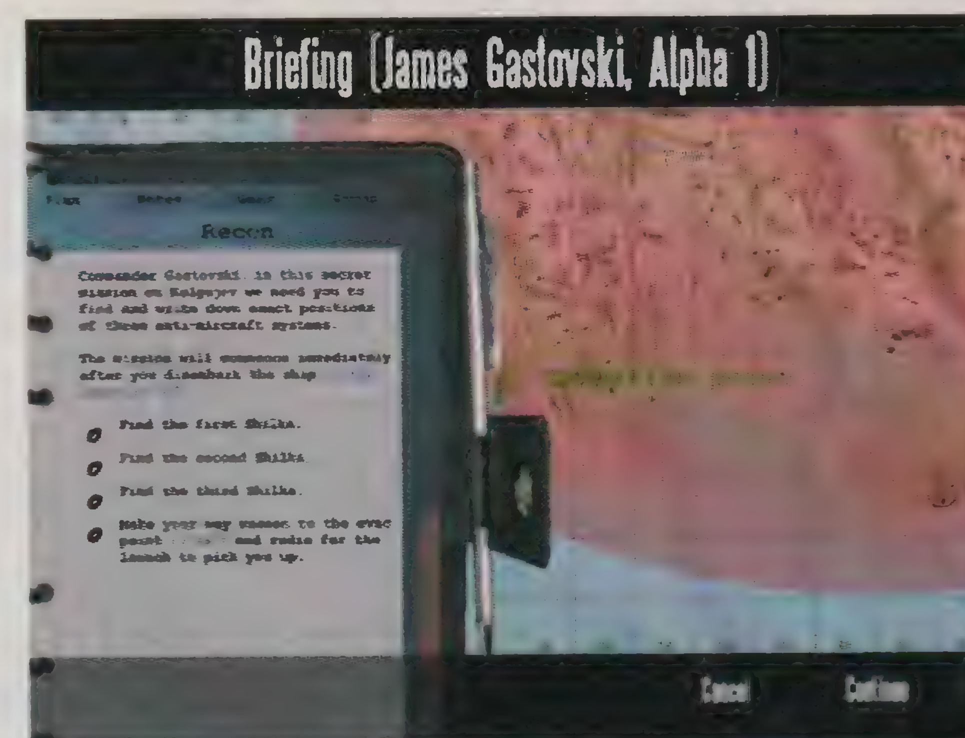
28. AIRBORNE - nowy bohater. Tym razem pilot (kapitan Sam Nichols). Misja wręcz instruktażowa, transport piechoty. Banał.



29. AIR SUPERIORITY - ponownie Sam Nichols. Tym razem przydzielono cię do szwadronu Cobry. Radzę spieszyć się z meldowaniem u dowódcy.



29.1 Trochę ciężko utrzymać się w formacji. Jednak cele to bułka z masłem.



30. RECON - pozycje, w których rozmieszczone są Shilki, to: Ea75, Eb73, Dg73.



30.1 Wyślij swoich ludzi pod wskazane współrzędne, nie musisz niszczyć pojazdów.



31. KILLDOZER - teraz już jako pułkownik Robert Hummer przeprowadzasz piękną ofensywę. Wezwij Charliego po zdobyciu fortyfikacji i dokonaj uzupełnień w plutonie.



32. AIR ASSAULT - samotna misja Cobry. Daj wsparcie bazie Bufallo, nie marnuj jednak rakiet.



32.1 Czeka cię starcie z Mi24, użyj rakiet kierowanych przeciw niemu, jak i jedynej Shilce, która stoi w centrum dolinki. Reszta to zniszczyć wszystko, co się rusza, i czekać, aż Zulu zajmie miasto.



33. WAKE UP CALL - dokładnie identyczna misja jak 30. Tym razem wyślij chłopaków, aby zamontowali przy dobrze znanych Shilkach ładunki wybuchowe.



34. PLANES START - cóż, po prostu start A10 Tankkillera.



35. MAVERICK - misja nad wyspą należącą do Rosjan. Postaraj się załatwić w pierwszej kolejności Shilki, następnie T-80. Kiedy zaczniesz tracić paliwo, katapultuj się (to nieuniknione) z maks. dużej wysokości.



36. COUNTER STRIKE - wspaniały desant powietrzny. Zabierz M21 i LAW. Rozmieść podkomendnych na okolicznych wzgórzach. Oczekuj naprawdę zmasowanego ataku.



37. ESCAPING FROM PRISON - oto skutki twojego katapultowania. Jesteś gdzieś w centrum rosyjskich pozycji pilnowany przez Spetz Natz. Poczekaj, aż się ściemni, i ukradnij BMP. Ruszaj na południe (w stronę gór). Pod ostrzałem wyskocz i biegnij dalej w stronę swoich pozycji.



38. INCURSION - kolejna misja Spec Ops. Weź ze sobą M21 i Law. Załatw strażników na wieżach i postaraj się pozostać niewidoczny dla pojazdów. Nie ma sensu wdawać się w walkę. Wejdź do kwatery głównej generała i zabierz dokumenty.



39. SEARCH AND DESTROY - najtrudniejsza misja w całej grze. Masz około dziesięciu minut na zniszczenie SCUD-a z głowicą jądrową. Wezwij wsparcie pancerne i lotnicze, by stworzyć zamieszanie. Rakiety pilnuje kilkadziesiąt jednostek pancernych. Weź ze sobą Hk i LAW, na ładunki nie ma czasu.



40. RED DAWN - tym razem nie potrzebujesz swojej drużyny. Weź jeepa i pojedź do bazy o współrzędnych Ed/Ee46. Zatankuj śmigłowiec i ruszaj w drogę po resztę kompanii.



40.1 Na północnym wschodzie znajduje się kolejna rakieta SCUD. Zniszcz ją i zajmij się neutralizowaniem czołgów (z powietrza). Na północnej szosie odnajdź Uaza, w którym ucieka generał. Zdejmij z M21 kierowcę i dwóch żołnierzy Spetz Natzu. Pamiętaj, by nie trafić generała, który musi przeżyć.



41. ??? STATUS QUO - przekonajcie się sami, o co chodzi.



GAME BOY ADVANCE



GBA

Procesor: 32-bitowy
Pamięć: 256 KB
Wielkość ekranu: 4,08 x 6,12 cm
Rozdzielczość: 240 x 160
Kolory: 511 (z 32 000)
Dźwięk: stereo (słuchawki), mono (głośnik)
Zasilanie: 2 paluszki AA (15 godzin grania)
Rok: 2001

GB

Procesor: 8-bitowy
Pamięć: 8 KB
Wielkość ekranu: 2,6 x 2,6 cm
Rozdzielczość: 160 x 144
Kolory: brak
Dźwięk: 4-kanałowy generator stereo
Zasilanie: 4 paluszki
Rok: 1988 Japonia, 1989 USA

Wojna konsol wciąż trwa. Wszyscy zastanawiają się, jak długo pożyje ich sprzęt i czy powstanie na niego wystarczająca i do tego zadowalająca ilość gier. Tymczasem Nintendo 21 marca 2001 roku wypuściło swoją małą maszynkę, GameBoy Advance, która jest pewniakiem. To było wiadome już od samego początku, gdyż sprzedaż poprzednich "gejmbojów", a także liczba firm wystawiających tytuły na tę platformę, pokazała, że coś w niej jest. Właśnie tak samo zapowiada się przyszłość GBA. Ogromna ilość gier, firm i co za tym idzie - duży zysk.

W Japonii przed samą premierą zaciekli gracze ustawiali się w długich kolejkach! Stali i cierpliwie czekali. Może cierpliwie to złe słowo. Za konsolę mogli się nawet pobić. Wyobraźcie sobie, w jaką furię wpadali ci, którzy tak długo oczekiwali "maleństwa", a później powiedziano im, że skończył się zapas towaru. Po prostu wpadali w szał. Nie mogli tego pojąć...

Tak samo było w Stanach, gdzie - podobnie jak w przypadku PlayStation 2 - dochodziło do kradzieży i napadów. Za to w Polsce premiera przeszła bez żadnego huku i łomotu. Ot, tak po prostu konsole pojawiły się w większych sklepach i hipermarketach. Tylko zaciekli gracze wiedzieli co, jak i gdzie. Prawdziwi fani z niecierpliwością czekali na premierę i... doczekali się.

Może przedstawmy teraz samą konsolę. Czy coś się zmieniło w porównaniu z poprzednim dzieckiem wielkiego "N"? Tak, i to na lepsze!
Przede wszystkim rzuca się w oczy nowy wygląd konsolki. Teraz nie trzymamy jej w pionie, ale poziomo. Sama przypomina trochę joypad. Myślę, że zrobiono to celowo, ponieważ GBA będzie można podłączyć do innego dzieła Nintendo - GameCube. Niestety, tego nie wiemy w 100%, gdyż premiera GameCube'a nie miała jeszcze miejsca.

Dodatkowo otrzymaliśmy dwa nowe przyciski (L i R), przystosowane do palców wskazujących, dzięki którym w grach będziemy mieli większe możliwości manewru. Krzyżak, czyli przyciski, którymi sterujemy, wcale nie zostały zmienione. To samo tyczy się przycisków A i B służących np. do strzału czy skoku. Wyglądają i działają identycznie jak w GameBoy Color. Trochę inaczej jest z klawiszami START i SELECT. Tym razem są okrągłe i nieco mniejsze, a na dodatek ciężko je nacisnąć.

Sam GameBoy Advance jest troszeczkę większy od swojego kolorowego poprzednika, ale mniejszy od pierwszego "grającego chłopca". Na rynku dostępne są













trzy kolory: przezroczysty, fioletowy i biały. Bezapelacyjnie wygrał przezroczysty. Chyba dlatego, że wszystkim się podoba to, co znajduje się wewnątrz konsoli. W Japonii już sprzedawany jest nowy kolor. Milky Pink, czyli jasnoróżowy. Rozmiar ekranu także został powiększony, co daje bardziej widoczne efekty. W ogóle to wszystko w GBA jest większe i lepsze (patrz tabela). Dzięki 511 kolorom i wyższej rozdzielczości 240 x 160 (w poprzednim 160 x 144) grafika staje się płynniejsza i bardziej wyrazista. Teraz nie musimy wpatrywać się w ekran, żeby tylko zobaczyć naszego bohatera. Z pewnością zaowocuje to przepięknymi grami, które pokażą nam, że małe może rządzić.





Na dole znajduje się regulator głośności mający kształt kółeczka. Kręcimy nim w lewo i prawo, odpowiednio ściszając lub podgłaszając efekty dźwiękowe. Jest też wejście na słuchawki, i tu moje zdziwienie - włącznik konsoli. Nie wiem, czy to dobry pomysł umieścić włącznik w mało widocznym miejscu, ale chyba Nintendo wie, co robi. W GBC włączaliśmy konsolkę przesuwając przycisk w górę albo w dół. Znajdował się on w pionie. Zmiana konsoli to i zmiana przełącznika. Tutaj, włączając GameBoy Advance, przycisk przesuwamy w lewo i prawo. Na górze znajduje się tylko wejście dla kabla link lub Mobile Adapter. Kabla link chyba nikomu nie trzeba przedstawiać. Umożliwia on łączenie konsol i zabawę kilku graczom. W tym przypadku aż czterem! Za to Mobile Adapter to urządzenie, które pozwala połączyć telefon komórkowy z naszą konsolą, aby grać w Internecie! W przygotowaniu już są tytuły umożliwiające zabawę z innymi graczami.

A jak jest z "systemem" platformy? Też lepiej! 256 kilobajtów pamięci, 32-bitowy procesor ARM RISC, na którym wszystko powinno działać bez żadnych problemów, to już nie to samo, co 8 kilobajtów i 8 bitów Z-80. Jak widać, różnica procesora jest 8 razy większa! Właśnie dlatego na dwóch paluszkach AA pogramy ostro około 15 godzin, a nie tak jak kiedyś - tylko 10.

Dźwięki słyszymy jako dźwięki. Wyraźnie słychać wspaniałe muzyczki w grach (!) i odgłosy, jakie wydają z siebie postacie i nie tylko. Jeszcze lepiej, gdy podłączymy do konsoli słuchawki. To dopiero jest stereofoniczny dźwięk! W GameBoy Color naszym uszom dawały się słyszeć jedynie jakieś brzdęki, co mogło się nie podobać. Lepiej od razu kupcie sobie słuchawki, ponieważ mimo że odgłosy z małego głośniczka GBA są lepsze od GBC - to już nie to samo.

Producenci różnego rodzaju urozmaiceń do małych konsolek znów mają pole do popisu. Na rynku dostępne są kable do łączenia dwóch konsol, lampki oświetlające ekranik GameBoya, różne pokrowce, dodatkowe głośniczki, przystawki MP3 i inne urządzenia. Z pewnością ułatwią nam i umilą zabawę z nowym GameBoyem.

Na pewno zastanawiacie się, co z grami. Otóż wcale nie musicie się obawiać tym, że na konsolę, którą wybraliście, zabraknie dobrych pozycji. Swoją chęć









w tworzeniu tytułów na GBA zaoferowało wiele dużych i małych firm. Wśród producentów znalazły się takie znakomitości, jak: CAPCOM, SEGA, Nintendo, Activision, Konami, Namco, Midway (kolejność przypadkowa) i wiele innych, naprawdę solidnych grup. Z pewnością nie trzeba ich przedstawiać, dlatego że porządny gracz zna wyśmienite gry tych twórców. Jak twierdzą zawodowcy, na GameBoya bardzo łatwo stworzyć grę. Ponoć ci, którzy jeszcze starali się coś zmajstrować na platformy typu NES czy Super Nintendo, poradzą sobie z GameBoy Advance. Chyba to dobrze, ponieważ doświadczeni ludzie nie wcisną nam kiczu tylko po to, żeby zarobić trochę naszych pieniędzy. Ich praca w branży i właśnie doświadczenie powoduje, że dostaniemy wiele hitów. Być może mniej obeznani programiści także pokażą, że potrafią namieszać w rynku gier wideo, i również zaoferują jakiś dobry tytuł.

Ciekawy jestem tylko, czy nie zabraknie im pomysłów. Pierwsze gry powstały już dawno temu, więc ktoś mógłby powiedzieć, że ciężko teraz wymyślić dobrą platformówkę lub przygodówkę. Chociaż można popatrzeć na to z innej strony. Przykładowe filmy, które przecież powstawały wcześniej niż gry. Każdy z was na pewno obejrzał już ich sporo, lecz nie brakuje kolejnych, dobrych pozycji. Wszystko zależy przecież od wyobraźni autorów, to oni decydują o tym, czy zrobią hit, czy też "gniot". Jeśli brakuje pomysłowości, to, jak już kilka razy mogliśmy zauważyć, można produkować dzieła oparte na filmach. Może to być kolejny krok do nowej prezentacji.

Tym, którzy chcieliby powspominać stare, dobre czasy, można zaoferować tzw. remake, czyli coś starego w nowej oprawie. Przykładem może być np. Super Mario Advance, autorstwa Nintendo. Popularnego hydraulika znają chyba wszyscy i nawet nie muszę tutaj pisać o jego sławie. Jest to jedna z ciekawszych pozycji na nowego GameBoya, lecz nie najlepsza. Gra, o której mowa, to platformer, w którym sterujemy postacią Maria. Ot, takie proste skakanie po świecie gry i przeciwnikach, zbieranie pieniążków i innych bonusów, ale jak cieszy. Mario zagościł na wielu platformach Nintendo i na każdej z nich był wielkim przebojem. W wersji na GBA mamy coś w rodzaju dwóch gier. Jedna to klasyczny Mario, zaś drugą jest Super Mario Bross - plansza, wrogowie, jeszcze więcej skakania i dodatkowa radość. Nie zabraknie też opcji multiplayer dla czterech graczy.

Ale nie tylko Mario zagości na tej konsolce. Pamiętacie jeszcze zabawnego Prehistorika? Całkiem niezła platformówka z jaskiniowcem w roli głównej i dużo humoru. A użytkownicy PC? Przypominacie sobie mega-miodną przygodówkę typu click-and-play, Broken Sword? Znowu zdziwieni? Przygody detektywa, piękna grafika i coś, co spowodowało, że ta gra na komputerze PC stała się hitem. Tak, nie mylicie się! Broken Sword wyjdzie na GBA!

TYTUŁY

Mój nr 1

Tony Hawk's Pro Skater2

Nie ma chyba platformy, na którą nie wyszła ta gra. Deskorolki, skaterzy, rampy i szerokie spodnie to prawdziwa potęgą skateboardingu. Wygląda świetnie i tak też się prezentuje. Totalna konwersja z PSX-a. No, może poza grafiką.

Mój nr 2

GT Advance

Grafika pseudo 3D, fajowskie samochody i duży realizm gry. Superwyścigi po przeróżnych trasach, udział w mistrzostwach, nagrody pieniężne za wygrane wyścigi i co za tym idzie - kupno dodatkowych części do samochodu. Coś więcej trzeba pisać?

Mój nr3

Super Mario Advance

Hydraulik znów w akcji. Miła dla oka grafika, tryb multiplayer dla czterech graczy (!) i sama postać Maria(na) zostaną z wami na wiele godzin.

Grafika i dźwięk w każdej pozycji wyglądają pięknie! Dla mnie jest to prawdziwy majstersztyk w porównaniu z GameBoy Color. Jak pisałem wcześniej, teraz wręcz idealnie widać każdy szczegół danej gry. Doskonale słychać muzykę, odgłosy postaci, otoczenia i całego kolorowego świata. To, co oferują nam autorzy, przechodzi samo siebie. Nikt z pewnością nie myślał, że na małe konsole powstanie kiedyś gra FPS (first person shooter) taka jak Doom. W przygotowaniu jest Ecks vs Sever. Mało znaczący tytuł, ale to, co oferuje i jak się prezentuje, mówi nam, że to powinien być hit. Oprócz tego, że mamy czternaście misji, dwie postacie do wyboru, pięć potężnych broni i możliwość gry z kablem link, więcej nie wiemy. Podobnym tytułem ma być Dark Arena. Walka w przyszłości z robotami, sześć broni, dwadzieścia leveli i eliminacja wszystkich wrogów znajdujących się na planszy. Trzeba tylko cierpliwie czekać i... wszystko się okaże.

Jeszcze wam mało? A co powiecie na gry pseudo 3D? Gotowe już F-Zero Advance prezentuje się świetnie. Statki, którymi sterujemy w tym dziwnym świecie, i plansze, po których mamy okazję się ścigać na GameBoyu, wcale nie są gorsze od innych gier. Nie wiem, czy w następnych grach zastosowany będzie ten tryb. Konami Krazy Racers, Mario Kart Advance, Advance GT i F-Zero to wyścigi z tym trybem. Może z czasem przyjdzie hit z taką grafiką, którego długo nie będzie można wymazać z pamięci. No i żeby nie była to gra wyścigowa, chociaż...

Carty, które wkładamy do konsolki, są dwa razy mniejsze od tych na GBC! Wygląda to naprawdę imponująco i przyznaję, że osoby o dużych dłoniach mogą mieć problemy z utrzymaniem kartridża. Identycznie jest z pudełkami, które także są mniejsze.

Pewnie spytacie, czy stare gry działają na nowej platformie. Ależ oczywiście. Spokojnie umieszczamy stary kartridż w nowej konsoli i heja. Nowym efektem działającym na wcześniejszych grach jest rozciągnięcie ekranu. Robimy to za pomocą przycisku L. Wygląda to nieco lepiej, ale jeśli komuś nie odpowiada, natychmiast może wrócić do poprzedniego stanu naciskając R.

GameBoy Advance to prawdziwy killer i dla mnie to on wygrał walkę konsol. Dzięki wielu firmom tworzącym na tę platformę - będzie w co grać! Świetna prezentacja w Japonii małej konsolki i jej ogromna popularność prawie na całym świecie świadczy o tym, że Nintendo jest solidną firmą. Szkoda tylko, że obecna cena konsoli (około 500 zł), jak i gier (150-250 zł) jest trochę wysoka, ale zapewniam wszystkich, że warto nabyć to cudeńko. Rynek gier jest wielki, a jeszcze większy jest GBA, który utrzyma się na nim bardzo długo.



F-ZERO Maximum Velocity

F-ZERO ma za sobą świetną przeszłość, ale zdaje się, że zero przyszłości. Swoje przeżył już na Nintendo i teraz naprawdę nie jest to coś, "co misie lubią najbardziej". Wyjaśnię tylko, że F-ZERO Maximum Velocity to gra w stylu Vipeouta, tyle że gdzieś z 15x uboższa (i nie chodzi tu wcale o możliwości GBC). Jeszcze menusy wyglądają jako tako. Rotujące ścigacze z tabelami danych prezentują się nieźle, co z tego jednak, gdy na trasie po prostu nudą wieje i pomiata. Graficzka bardzo przeciętna. Wrażenie jazdy prawie żadne i tylko wyśrubowany poziom trudności to coś, co się naprawdę w gierce udało. Ciężko jest dlatego, że energia wózków kończy się bardzo szybko. Na dodatek premiowane jest tylko pierwsze miejsce w wyścigu, więc jeśli dostałeś srebro albo brąz - sorry, Michael, no bonus. Na otarcie łez dostaliśmy natomiast możliwość gry w multi. Jeśli znasz innego maniaka z GBA, to masz szansę mu dokopać. To na pewno przyjemniejsze, niż wyżywać się na skromnym procku z GBA.



Info

Producent: Nintendo

Ilość graczy: 1 gracz, 4 graczy na 1 cartridge
Rodzaj: wyścigi futurystyczne

Komentarze:
Czarny Iwan: Jakby to powiedzieć. Są lepsze gry. O wiele lepsze.
Takasha: Grafika, grywalność, zabawa siada. Trochę lepiej, jeśli masz kumpli z GBA.

Game Boy GRY





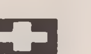
Castlevania

Konami w swej najlepszej formie! Teoretycznie jest to jedynie zwykła platformówka ze skaczącym ludzikiem i jego batem oraz zastępami przeciwników do pokonania w rolach głównych, ale to tylko pozory! Po pierwsze bowiem Castlevania dysponuje wspaniałą oprawą graficzną, która nie dość, że dobrze wygląda, to jest również superpłynna i odpowiednio zróżnicowana. Do tego zaś dochodzą porządnie brzmiące odgłosy (choćby kroki, że o strzałach z ognistego bata tudzież rzutach nożem nie wspomnę) oraz wpadające w uszy muzyczki - jeśli szukacie czegoś, by pokazać możliwości Advance'a, Castlevania będzie tytułem wprost wymarzonym!

Ale na oprawie wcale się nie kończy. Gra Konami, na dobrą sprawę, jest bowiem całkiem fajnym zręcznościowym RPG! Mamy tu bowiem zarówno HP-ki, jak i MP-ki, do tego poziomy, atrybuty, ekwipunek, magiczne przedmioty, eliksiry i oczywiście punkty doświadczenia. Czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej! Prawdziwą perełką jest zaś tak zwany Dual Set-up System. Co to takiego? Ano sposób na przekucie dziesięciu kart akcji i dziesięciu kart atrybutów w setkę świetnych magicznych efektów! Wystarczy wybrać dwie z nich i gotowe - mamy na przykład ognisty bicz!

Równie ważny jest tu także rozległy teren akcji - hmm, stare zamczysko gdzieś w Austrii daje jednak bardzo duże możliwości. W dodatku w dowolnym momencie możemy sobie wyświetlić jego mapę! Jest ona zresztą niezbędna, bo w grze nie uświadczymy podziału na poziomy - mamy pełną swobodę ruchów i bez niej szybko byśmy się zgubili. Całkiem interesująca jest także i fabuła - propozycję zabawy w łowcę wampirów próbującego powstrzymać Drakulę raczej ciężko odrzucić.

Jedyne, do czego można by się przyczepić, to mroczna grafika, która powoduje, że przy słabym oświetleniu mało co widać, ale to już wada GBA - Castlevania jest bowiem jednym z najlepszych tytułów startowych tej konsoli i mieć ją po prostu trzeba!



Info

Producent: Konami

Ilość graczy: 1 gracz
Rodzaj: platformowy RPG

Komentarze:
McDrive: Wymiata! Niby platformówek nie lubię, ale RPG-i owszem, a to niemal taki sam RPG jak Diablo!
Allor: Za wielki RPG to to nie jest, więc nadal czekam na Finala, ale naprawdę pograć warto.



Top Gear GT Championship

Nie trzeba nawet patrzeć na zainteresowanie, jakie wzbudza premiera Gran Turismo 3 na PS2, by wiedzieć, że samochodówki stanowią bardzo ważną gałąź elektronicznej rozrywki. Cóż, nie każdego w końcu stać na superwózki, a tęsknota za nimi - heh, im bardziej nie stać, tym bardziej się tęskni. Nasila się to szczególnie w trakcie wakacyjnych podróży wlokącymi się pociągami - a w takich warunkach GBA czuje się przecież jak ryba w wodzie! I jeśli by go tylko uzupełnić odpowiednim cartem z odpowiednią samochodówką - cóż, nawet parogodzinne opóźnienia są nam niestraszne!

Tyle tylko, iż Top Gear GT Championship, mimo posiadania niemal wszystkich cech w dobrej samochodówce niezbędnych, zbyt grywalny nie jest. Bo co nam po iluśtam samochodach do wyboru, kilku trasach uzupełnionych dodatkowo edytorem, tudzież rozbudowanym setupem bolidów - (opony, długość biegów, aerodynamika, zawieszenie - fakt, że w każdym z tych wypadków mamy do wyboru tylko kilka ustawień, ale to przecież i tak w zupełności wystarcza) - że o interesującym intrze nie wspomnę (choć panienka jest w nim - o ile tylko ktoś lubi Azjatki - całkiem, całkiem!) - jeśli po wyjechaniu na tor (np. w trybie championship) okazuje się, że... że sama jazda jest równie pasjonująca, co wpatrywanie się w napis Gameboy. Uczucie szybkości słabiutkie, a realizm (mimo możliwości wyboru pogody!) - cóż, nawet Krazy Racers stoją o klasę wyżej!

Możliwe jednak, że po głębszym wczuciu się w Top Gear reakcje wozów daje się przewidzieć, a wtedy - well, gra ma duży potencjał, więc wiele może się w takim wypadku zdarzyć. Pytanie tylko, czy warto sobie nią przez tyle czasu głowę zawracać...



Info

Producent: Kemco

Ilość graczy: 1 gracz, 4 graczy na 4 cartridge
Rodzaj: wyścigi samochodowe

Komentarze:
McDrive: Duzo samochodów, dużo tras, edytor, setup - gdyby tylko jeszcze sama jazda była przyjemniejsza...
Allor: Właśnie! Wrażenia z jazdy bardzo przeciętne - Gran Turismo GBA to na pewno nie jest.



KuruKuru Kururin

Wprawdzie w konkursie na odkrywczość historyjki Kururin plasowałby się bardzo nisko (choć obracający się wokół swojego środka patykowaty statek mógłby z historią spokojnie konkurować - tyle że w kategorii "najidiotyczniejszy pojazd"), jednak w grach logicznych nie jest to przecież takie istotne. Najważniejsze są reguły i grywalność, a w tych kategoriach Kururin stoi akurat bardzo wysoko.

Już po paru chwilach ciężko nie zauważyć, że głównymi odbiorcami gry są dzieci - cukierkowatość grafiki i muzyki jest tu bowiem wszechobecna! Tyle tylko, że wszystko zostało profesjonalnie przygotowane i prezentuje się bardzo przyzwoicie. Także i przyswojenie sobie zasad gry, która polega na przeprowadzeniu obracającego się patyka (znaczy się pojazdu) przez coraz wymyślniejsze labirynty, nikomu trudności sprawić nie powinno. Ale jeśli chodzi o samą grę - cóż, proste reguły nie oznaczają wcale prostej gry! Owszem, pierwsze mapy są banalne, ale dalej - heh, trzeba coraz bardziej główkować! I bardzo dobrze, bo w końcu o to w grach logicznych chodzi!

Bardzo miłym dodatkiem jest edytor nowych plansz oraz możliwość gry w cztery osoby przy użyciu pojedynczego cartridge'a z grą. Wprawdzie nie każdemu lot na czas przez labirynt, w dodatku z ciągłym widokiem na konkurencję, odpowiada, ale - cóż, nie da się ukryć, że jest to całkiem przyjemne! Tym bardziej że trzy pęknięcia w ścianę nie kończą tu gry, a jedynie cofają na początek!

W sumie jest to więc całkiem dobra propozycja na przerywnik w grze w poważniejsze tytuły - chyba że ktoś: a) nie znosi cukierkowatości, lub b) nie lubi myśleć. Bo w innych przypadkach tytuł to jak najbardziej polecany!



Info

Producent: Nintendo

Ilość graczy: 1 gracz, 4 graczy na 1 cartridge
Rodzaj: logiczno-zręcznościowa

Komentarze:
McDrive: Założenia wręcz prymitywne, ale spróbujcie w to chwilę pograć - szybko robi się baaardzo ciężko!
Allor: Słodziutka gierka! Ale tylko z grafiki, bo w niektórych momentach czacha dymi, że hej!



Krazy Racers

Znacie Super Mario Kart ze SNES-a? Jeśli tak, to Krazy Racers będzie dla was jak powrót do domu. Te giery różnią się właściwie tylko postaciami kierowców. Ważniejsze jednak, że tytuły łączy olbrzymia grywalność i bardzo ładna graficzka. Wózki w KR jadą cztery razy wolniej niż rakiety w F-ZERO, ale tu prędkość naprawę się czuje. "W oczach łzy, w uszach szum" - takie wrażenia w KR sprawiają, że ciężko się od gierki oderwać. Wspomniana grafika wspiera się na engine'ie MODE7, który imituje 3D. Wrażenie głębi i przestrzeni jest bardzo realistyczne, a specyficzny, mangowy klimat nikogo nie powinien zniechęcić. W Krazy Racers znajdziecie też kilka smaczków, którymi naprawdę miło się delektować. Postacie rajdowców to ludki z innych gier Konami. Drakula z Castlevanii za kierownicą? Czemu nie.

16 tras kończy się niestety bardzo szybko. Są nieźle pozwijane, urozmaicone masą przeszkadzajek w rodzaju pniaków, błyskawic itd. Gracz może dodatkowo zebrać całkiem pokaźną liczbę power-upów i pieniędzy (za które, już po wyścigu, kupi sobie różne gadżety). Pięć trybów giery to Krazy GP, Free Run, Time Attack Mini Battle, Vs. To ostatnie, czyli multi, można toczyć w 3 trybach. Krazy Racers smakuje wybornie, jednak niedosyt macie gwarantowany. Trochę KR za mało, aby móc powiedzieć, że to była prawdziwa uczta.



Info

Producent: Nintendo

Ilość graczy: 1 gracz, 4 graczy na 1 cartridge
Rodzaj: wyścigi kartów

Komentarze:
Czarny Iwan: Prima! Świetne wykonanie idzie i odjazd fun.
Takasha: Jak to szło? - Naprawdę warto!



Upiększamy gry

Cały ten artykuł wziął się stąd, że czytając konkurencyjną gazetę trafiłem na recenzję jednej z najlepszych strategii ostatnich lat: Combat Mission. Recenzja jak recenzja - z niektórymi opiniami w tekście się zgadzałem, z innymi nie. Ale w pewnym momencie aż podskoczyłem: otóż autor stwierdził, że... grafika w tej grze jest cienka. Tu mnie z lekka krew zalała, gdyż uważałem dokładnie na odwrót. No ale każdy ma prawo do swojej opinii... A potem popatrzyłem na screeny w tejże gazecie i troszkę szczęka mi zwisła. Faktycznie - sądząc z zamieszczonych tam obrazków - gra wyglądała nieciekawie. I coś mi się tu zaczęło nie zgadzać. Toż u mnie ta gra wygląda DUŻO lepiej.

Wiecie, na czym polega problem? Otóż gra po zainstalowaniu zajmuje niecałe 400 MB. A wiecie, ile u mnie zajmuje instalka? Niemal... 1 GB. Macie pojęcie czemu? Bo ściągnąłem sobie z Sieci MNÓSTWO najrozmaitszych modów i

STRUKTURY & EFEKTY

BYŁO | JEST




Budynek

Wyraźnie widać większą ilość detali, z czego sporo świadczy o tym, iż wokół toczyła się już walka - wybite szyby, ślady kul na ścianach, widoczne ubytki tynku itd. Nowy budynek jest znacznie posępniejszy i dużo lepiej pasuje do klimatu gry niż to cukierkowate coś z pierwotnej wersji.




Budynki

Na starych widać rozmyte tekstury i to, że budowle są identyczne. Radzę zwrócić uwagę, iż na drugim obrazku każdy budynek jest INNY. Niby nic, a jak znacząco podnosi realizm zabawy...




Krajobraz

Wystarczy porównać tekstury gleby i różnorodność drzew na obu screenach, by nie mieć jakichkolwiek wątpliwości... No, na nowym widać linie na styku tekstur (na ziemi), ale to niewielka cena za ogólne wrażenia estetyczne. Zresztą autor obiecuje, że wkrótce poprawi to niedociągnięcie. Moim zdaniem, ten drugi obrazek można by bez większego wstydu (po wydrukowaniu) powiesić sobie na ścianie jako ładny pejzażyk.




Destrukcja - eksplozja

Tu nawet nie ma co mówić, nowa eksplozja (trafionej w amunicję) maszyny jest 100x lepsza pod każdym względem. A jak do tego dołożyć jeszcze specjalnie stworzony wave, zsynchronizowany z obrazem (jest takowy!), to... no, wtuliłem odruchowo głowę w ramiona, gdy wokół mnie (4 kolumienki + subwoofer) z brzękiem sypały się poszarpane blachy pancerza. Autentycznie - to był odruch. Nie da się tego dobrze opisać słowami... Wrażenie - piorunujące. To był jedyny raz, kiedy tak zareagowałem grając w strategię.




Destrukcja - płomienie

Nowy efekt płomienia i dymu wygląda znacznie lepiej. Po pierwsze, płomienie nie są takie "pudełkowate" jak w oryginale. Po drugie, nie buchają aż tak wysoko i zdają się wydostawać ze szczelin pancerza. Moim zdaniem, jest to realistyczniejsze - nie każdy czołg płonie po trafieniu jak pochodnia... Znacznie lepszy jest nowy, taki bardziej oleisty dym z kłębami iskier - poprawiono też przejście pomiędzy ogniem i dymem.

nieoficjalnych poprawek, które w grze zmieniły praktycznie WSZYSTKO oprócz kodu źródłowego: od rysunku tytułowego, poprzez menu, efekty dźwiękowe, muzykę i grafikę. Więc nic dziwnego, że gra u mnie wygląda jakby lepiej... (przy czym ja się JEDNAK będę upierał, że nawet w pierwotnej wersji CM wygląda - jak na strategię - naprawdę fajnie, lepiej niż niejeden symulator).

Ideą tego tekstu jest pokazanie, jak można sobie upiększyć grę przy całkiem niedużym nakładzie kosztów. Dlatego pokażę wam zaraz niemal identyczne screeny - w wersji pierwotnej i po ulepszeniu. A jeśli i ty masz tę grę i dojdziesz do wniosku, że także chcesz ją upiększyć, zajrzyj na stronę:

http://slp.pl/~rami/cm/

Znajdziesz tam sporo stuffu i linki do stron, gdzie jest jeszcze więcej fajnych rzeczy.

Zachęcam was też do nadsyłania podobnych screenów z gier, które też sobie upiększyliście (w wersji "przed" i "po"). Warto dołączyć jakieś komentarze i (BARDZO WAŻNE) podać, co to za gra i skąd zostały ściągnięte poprawki, żeby i inni mogli na tym skorzystać. Ale uwaga: nie chodzi tu o mody ZMIENIAJĄCE grę (np. mod, który umieszcza w Quake'u postacie ze Star Wars, odpada). Chodzi nam raczej o poprawki, które UDOSKONALAJĄ pierwotną wersję gry tak, że wygląda dużo lepiej niż na początku, a jednocześnie nadal jest to ta sama gra... Efekty swej pracy ślijcie e-mailami (subject: POPRAWKA) lub przysyłajcie w listach (na dyskietkach) z dopiskiem POPRAWKA na kopercie. Podajcie w nich, jaka to gra, co zostało zmienione oraz rozdzielczość ekranu i paletę barw (pamiętajcie, by wszystkie opcje w stylu "poziom detali", "paleta barw " itd. były w obu przypadkach IDENTYCZNE).

A na razie popatrzcie i oceńcie: czy Combat Mission wygląda źle? Moim zdaniem nie. Ale na pewno po poprawkach jest LEPIEJ.

Uwaga:

Wszystkie screeny ściągnięte w rozdzielczosci 1024 x 768, w 32-bitowej palecie kolorów na tej samej wersji gry (v1.12).

LUDZIE, ICH BROŃ I MUNDURY

Niemiecki czołgista

W nowszej wersji o wiele lepsza jest twarz (o tym za chwilę). Widać też, że gość ma na sobie skórzaną kurtkę, a nie sukienny mundur (czarne skóry to moda, która w wojskach pancernych nie przemija nigdy, podobnie jak brązowe skóry w lotnictwie...). Znacznie efektowniejsze i wyraźniejsze są odznaczenia.



Twarze

Stare twarze nie dość, że blade jak nieszczęście, to jeszcze rozmyte i jakieś takie... przymulone. Te nowe mają już jakiś charakter i są bardziej zróżnicowane. Dużo łatwiej pozwalają się identyfikować z daną postacią.



Żołnierze

Ogólnie widać (nie licząc twarzy), iż mundury są bardziej szczegółowe, hełmy (szczególnie niemieckie) wyrazistsze we wzorze. Mają widoczniejszą siatkę maskującą. A uzbrojenie... radzę popatrzeć choćby na niemiecki karabinek szturmowy (przypomina AK-47; ponoć to Kałasznikow wzorował się na niemieckiej konstrukcji, co wydaje mi się dość prawdopodobne!) wz. 44 w rękach grenadiera... Ten nowy wygląda lepiej, prawdaż? Smaczku dodają też założone bagnety, sugerujące nadciągającą walkę wręcz, do czego przecież w grze czasem dochodzi.

W wypadku cekaemisty widać znaczącą poprawę w wyglądzie uzbrojenia (w wyglądzie obsługi też - ale to już było umówione wyżej). Co prawda widać, iż trójnóg MG-42 jest dorysowany - ale już ktoś (z tego, co słyszałem) kończy pracę nad poprawką usuwającą ten rażący oko maniaka szczególik. Cześć i chwała dla takowych świrów. :)
















HMC 8

Nowa tekstura daje pojazdowi zimowy kamuflaż, co już jest wielkim plusem, jako że oba screeny zdjęte zostały ze scenariusza rozgrywającego się w zimie. Jakby nie patrzeć, ciemnozielony pojazd na białym śniegu to raczej głupi pomysł, jeśli tylko w jego załodze nie ma samobójców. Radzę też zwrócić uwagę, jak z wielką pieczołowitością odtworzono ów kamuflaż. Widać np. obłażącą i okopconą farbę. Tudzież dostrzegamy dużo większą ilość detali niż w oryginale...




Jagdtiger

Nowa wersja wygląda efektowniej, ma dużo pieczołowiciej odtworzone detale podwozia: gąsienice i koła jezdne oraz napędowe. Dodano też (obok zapasowych ogniw gąsienic) kanister z paliwem - Jagdtiger żłopał paliwo jak spragniony smok, więc załogi w ten sposób starały się zwiększyć jego zasięg. Widać, że osoba dokonująca poprawki znała się na rzeczy. (Inna rzecz, że jeden kanisterek to dla naszego Polującego Tygrysa tyle, co kurczak dla prawdziwego tygrysa - z drugiej strony, Niemcy mieli pod koniec wojny OGROMNE problemy z paliwem, więc... w sumie gra).




JPZ IV

Tutaj - na wersji poprawionej - dokładnie widać płytki zimmeritu, którym Niemcy pokrywali, w końcowych latach wojny, swe maszyny. Zimmerit był materiałem uniemożliwiającym "przyklejenie" do pancerza min magnetycznych i tym podobnych przyjemnostek, używanych przez piechotę do zwalczania wrogich maszyn. Przy okazji zwróćcie uwagę na rasową, niską sylwetkę tego niszczyciela czołgów. Czysta, zabójcza funkcjonalność...




M5A1 Stuart

Lepsza kolorystyka, więcej detali, ogólne wrażenia... co tu gadać, pierwotnie Stuart wyglądał w tej grze jak plastikowy model (i to niezbyt staranny). Stanowczo wolę poprawioną wersję!




Pantera

Tu oryginalna wersja przegrywa przez ciężki nokaut w pierwszej rundzie. Jak można w ogóle porównywać tę posępną, osmoloną i poznaczona bliznami maszynę, z doskonale widocznymi detalami i zimmeritem, do tego rozmytego brązowawego czegoś? Dla mnie ta nowa Pantera to najwspanialej oddany czołg w całym Combat Mission. Wielkie wyrazy uznania dla autora poprawki!




Sherman Jumbo

Pierwotna wersja wygląda jakby była oglądana w wersji "low-detail" i to w 256 kolorach. A przecież oba obrazki ściągnięto w grze odpalonej na tym samym sprzęcie oraz na tej samej rozdzielczości i palecie barw... Przy okazji radzę zwrócić uwagę na to, co otacza maszynę - trawa, zarośla; tu też widać "subtelne" różnice, isn't it?



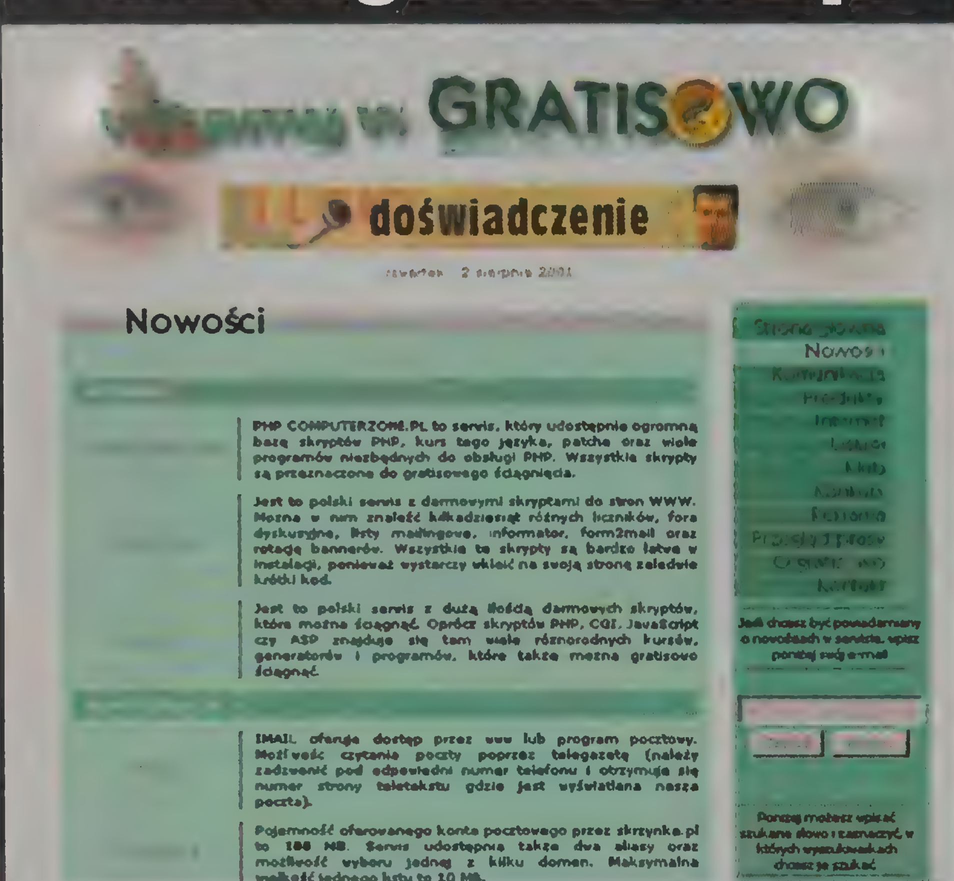

Tiger

Mhm... moje ukochane Tygryski :). (Tiger, tiger, burning wild, in the forest, on the night...). Tym razem różnice nie są za duże, ale nowa wersja jest staranniejsza, a ponadto można dostrzec godło jednostki (nad włazem mechanika) - mała rzecz, a cieszy. (Swoją drogą, godło to nie przypomina mi żadnego ze stosowanych oficjalnie oznaczeń, zapewne jest to herb 11 DPanc?). Dodano też linę holowniczą wzdłuż kadłuba i parę innych smaczków, jak choćby przyczepiona "na szczęście" podkowa na przedniej płycie kadłuba (koło kaemu).

POJAZDY

Ciekawe w

www.gratisowo.pl



Kto z nas nie chciałby dostawać wszystkiego za darmo? W systemie drapieżnego kapitalizmu to rzecz nierealna, ale w Internecie istnieją enklawy, gdzie można dostać wiele użytecznych drobiazgów za cenę kilku impulsów telefonicznych. "Gratisowo" to codziennie uaktualniania witryna, gdzie zawsze leży coś, po co warto się schylić. A to zbiór fajnych tapet, wygaszaczy i gierek, a to znów ważne informacje o pogodzie, sytuacji na przejściach granicznych czy też nawet programy antywirusowe i bezpłatne konta pocztowe. Użytecznych, a niekiedy wręcz niezbędnych drobiazgów jest znacznie więcej, więc najlepiej rozejrzeć się po "Gratisowo" samodzielnie. Nawigację ułatwia czytelna, posegregowana struktura działów.

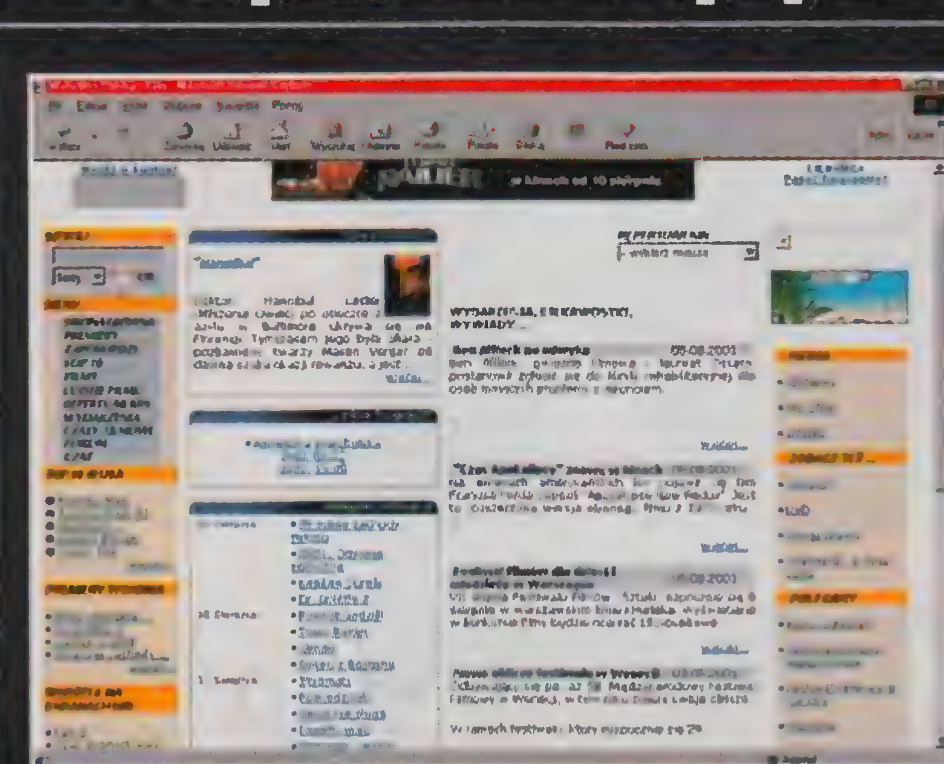
www.polskaludowa.com



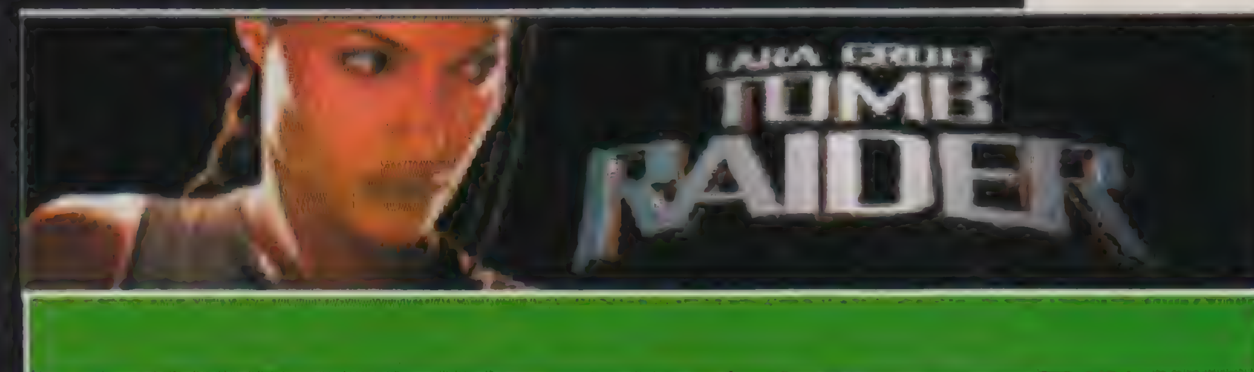
"Co Ty zrobiłeś dla realizacji planu?" Zapewne niewiele, ale jeśli chcesz dowiedzieć się, co zrobili inni, możesz zajrzeć na witrynę Internetowego Muzeum Polski Ludowej i dowiedzieć się np., ile potrzeba było kartek, aby kupić kilogram smalcu. W muzeum znajdziemy serie orderów i odznaczeń, którymi honorowano szczególnie zasłużonych komunistów. Są tu też obszerne działy z fotografiami, przemówieniami Pierwszych Sekretarzy i nie tylko. Obejrzycie emblematy, przeczytacie fotokopie ważnych dokumentów. Długo by jeszcze wymieniać. Jeżeli chcecie trafić na moment w epokę realnego socjalizmu, zapraszam... Towarzysze!

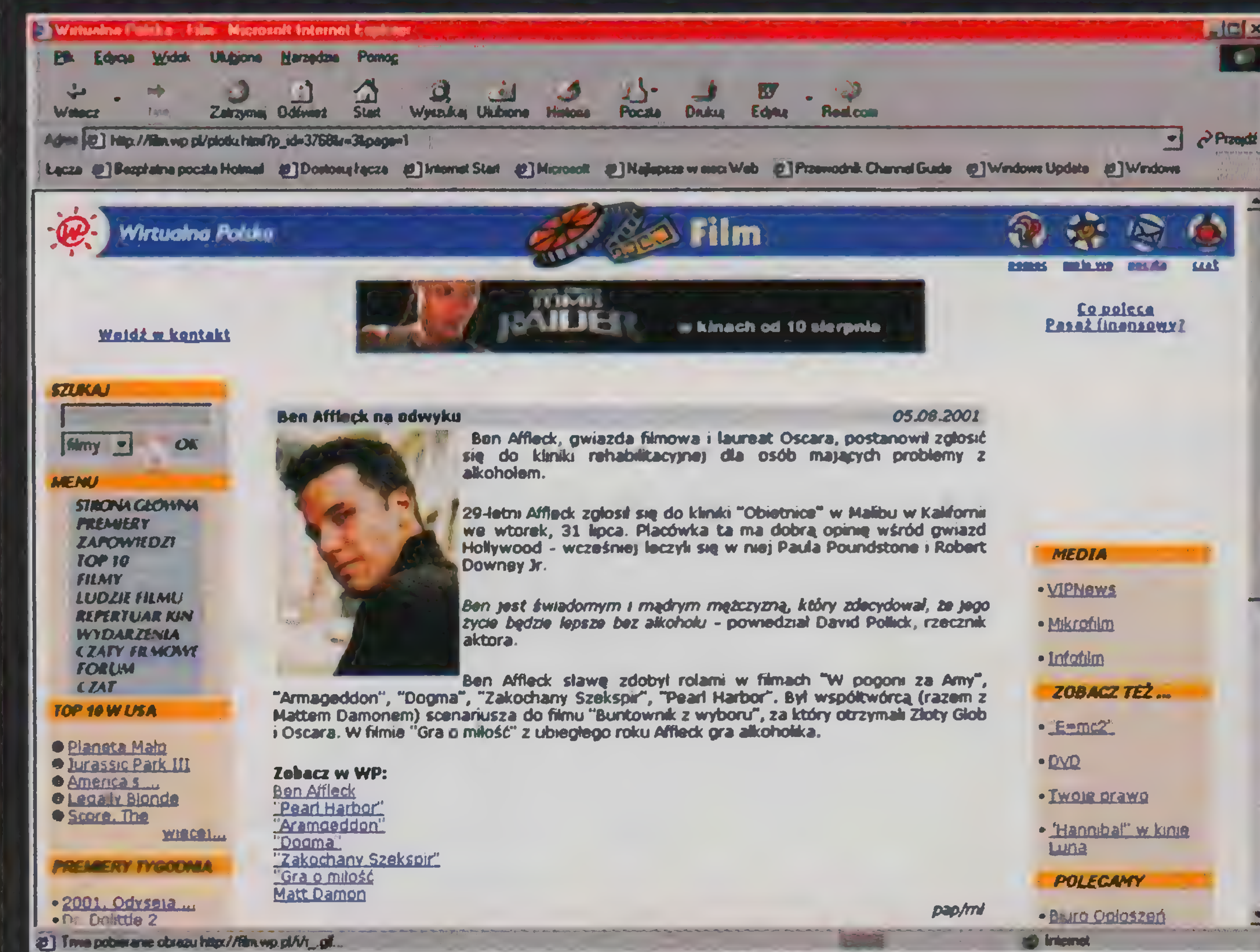






http://film.wp.pl





Każdy kinoman charakteryzuje się tym, że poza oglądaniem filmów w dawkach o wiele przekraczających normalne, zbiera także i zapamiętuje wszelkie informacje o swoich ulubionych filmach, reżyserach, scenarzystach i aktorach. Problem tylko, skąd te informacje brać. Strony takie jak *film.wp.pl* służą nieocenioną pomocą. Premiery, zapowiedzi, top 10, ludzie filmu, repertuar kin i wiele innych interesujących każdego kinomana tematów znajdziecie właśnie tu.

www.slownik-online.pl



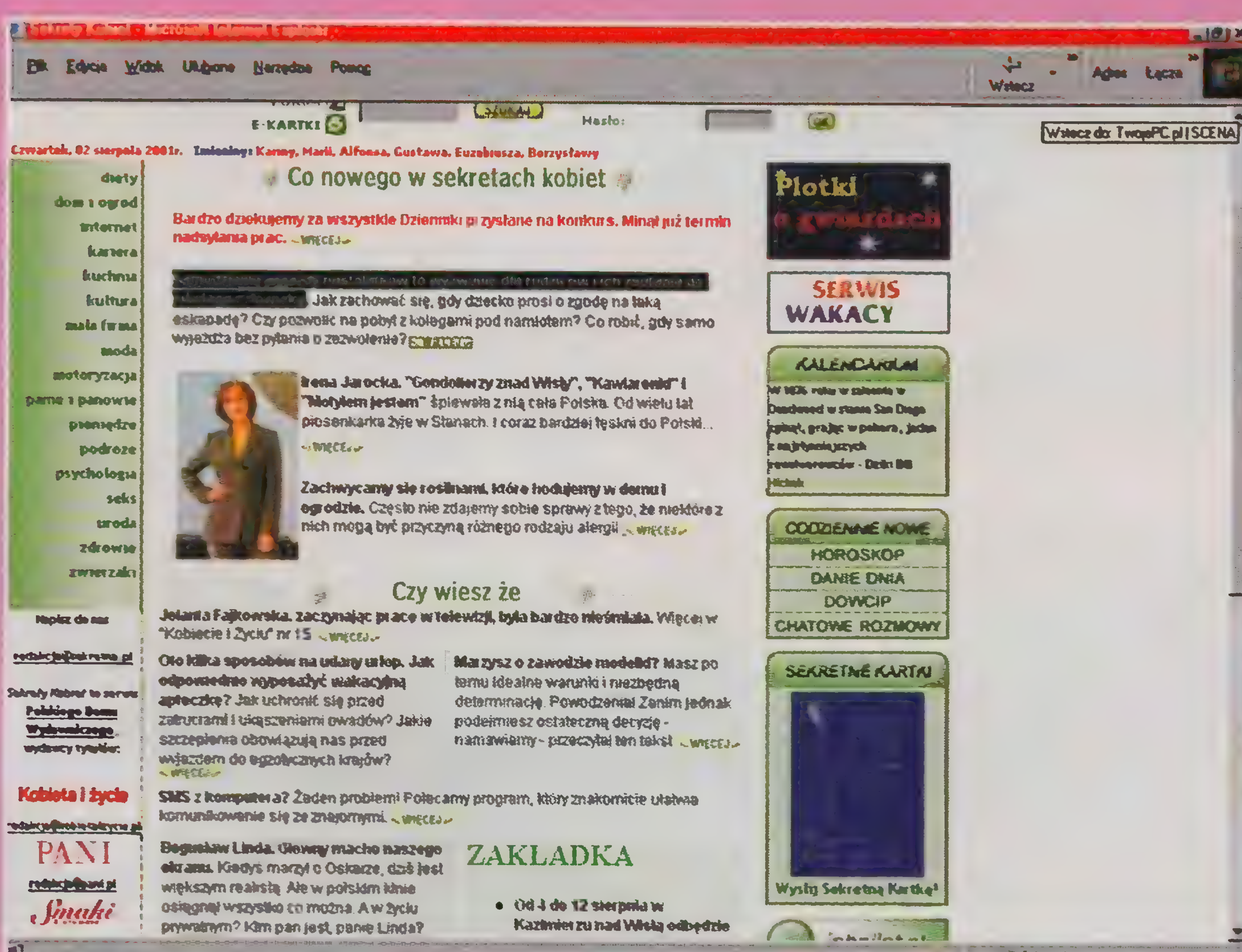
W Sieci pojawił się "Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych" Władysława Kopalińskiego, udostępniony za darmo przez firmę DeAgostini Polska. Słownik Kopalińskiego to jedna z najbardziej znanych pozycji literatury traktującej o naszym języku i jego zmianach w okresie ostatnich półwiecza. Doczekał się ponad 20 wydań, każde uzupełniane było o nowe hasła. Słownik zmienia się tak, jak zmienia się język polski, który wciąż przyswaja obce słowa i wyrażenia pojawiające się w naszym życiu wraz z rozwojem techniki, środków masowego przekazu, kultury i sztuki. W Internecie słownik Władysława Kopalińskiego zawiera ponad 20 tysięcy haseł.

Internecie

▸ www.sekretykobiet.pl

Nawet jeśli nie jesteś pełnoletni, spokojnie możesz zajrzeć na witrynę Sekrety Kobiet. Jaki sekret może mieć blondynka? To pytanie na pewno pozostanie bez odpowiedzi, bowiem Sekrety Kobiet to miejsce



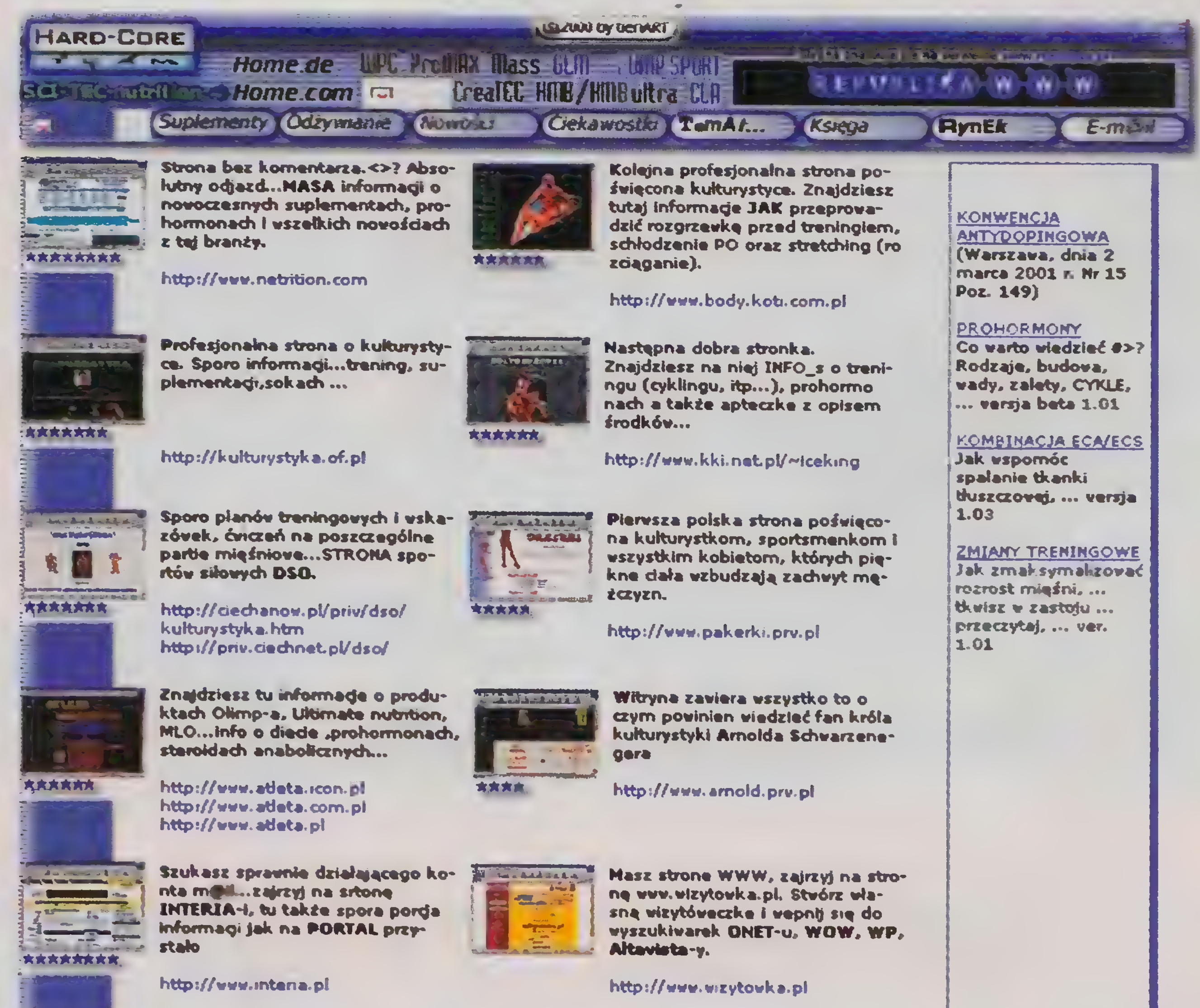


przygotowane z myślą o osobach, które naprawdę chcą się czegoś dowiedzieć. Nie chodzi tu jednak o wiedzę w stylu: "Czy ciocia Krysia ma gdzieś schowane złoto", lecz konkretne działy w rodzaju - dieta, dom i ogród, uroda, zdrowie, psychologia, kuchnia, moda, kultura itd. Nie dajemy gwarancji, że jeżeli to wszystko przeczytasz, staniesz się znawcą kobiet, lecz na pewno będą ci one nieco bliższe. Pamiętaj tylko, że "kto z kim przestaje, takim się staje" (o zgrozo!).

▸ http://republika.pl/hcteam/indexX.htm

Rozbudowana witryna, na której znajdziecie wiele odnośników do stron poświęconych kulturystyce, sportom siłowym i fitness. Sami dobrze wiecie, co się robi z człowieka, gdy jego życie koncentruje się w odległości 2 metrów od komputera. Na HardCore Team umieszczono linki do najlepszych polskich portali kulturystycznych. Dowiecie się wszystkiego o Arnoldzie Schwarzeneggerze, poznacie tajniki ćwiczeń siłowych, suplementacji itd. Naładujecie się tą wiedzą, a mięśnie same zaczną pulsować i rosnąć pod skórą. Kilka sznurków prowadzi również do stron z miss fitness... aż oczy bolą...

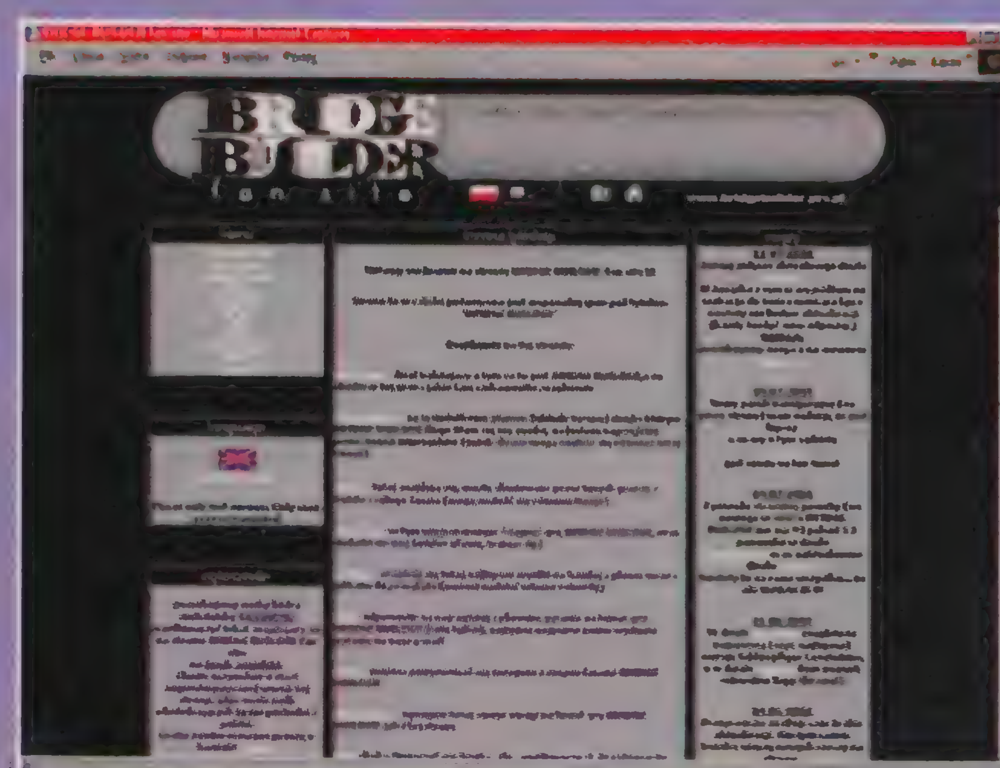




▸ http://www.bridgebuilder.prv.pl/



Kiedy ta niepozorna gierka pojawiła się w naszej redakcji, nieoczekiwanie sparaliżowała pracę równie skuteczne, jak niegdyś słynny "Małysz", czyli Deluxe Ski Jumping. Wydawać by się mogło, że w trzecim tysiącleciu budowanie zwykłych, stalowych mostów na nikim już nie będzie robiło wrażenia - okazuje się jednak, że jest zupełnie inaczej, a mozolne układanie kolejnych przęseł wciąga jak mało co. Na stronie fanów Bridge Buildera znajdziecie grę, o której mowa, przykładowe konstrukcje internautów, nowe plansze oraz kilka edytorów, które pozwolą przewrócić świat Bridge Buildera do góry nogami. Budujemy mosty dla pana starosty...!!!

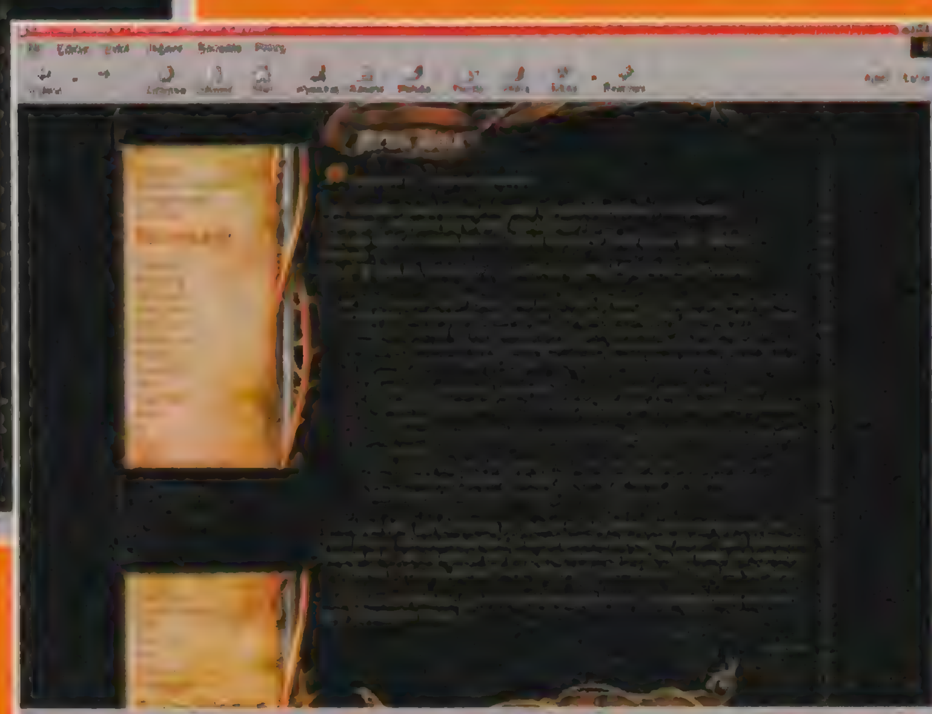




DIABLO 2 PO POLSKU

Karczma Diablo 2 http://diablo2.cdprojekt.com





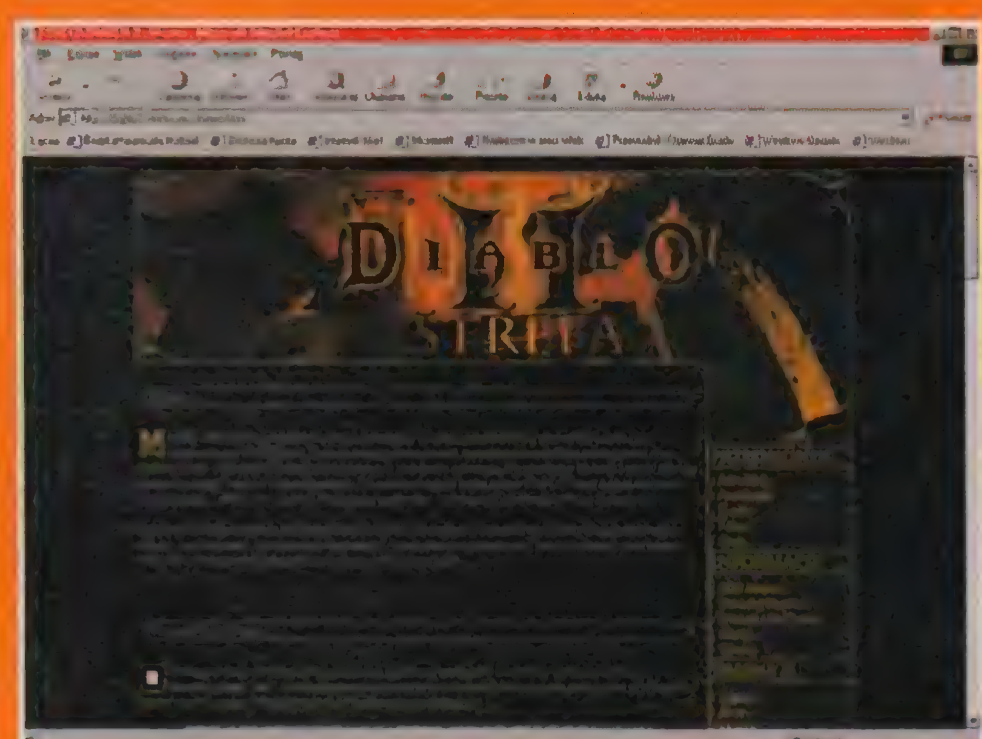
Pod tym adresem znajduje się oficjalna polska strona o Diablo 2. Przed premierą gry była praktycznie jej jedynym i najlepszym "epicentrum" informacyjnym w Polsce. Po wakacyjnej stagnacji autorzy znowu ruszyli do pracy, dzięki czemu serwis zaczął się ponownie rozwijać. Perłą całości jest newsroom, w którym aż roi się od wszelkich nowości związanych z Diabłem, a tych przecież nie brakuje. Informacje pochodzą albo z serwisów zagranicznych, albo od polskiego dystrybutora. Na stronie znajdziecie opisy bohaterów, questów i innych przydatnych w grze rzeczy. Karczma może poszczycić się nienaganną oprawą graficzną, która z pewnością umili wam surfowanie po jej stronach, na których znajdziecie wiele innych atrakcji, ale o tym przekonajcie się już sami.



Gospoda Diablo II http://diablo2.valhalla.pl/

Temat Diablo 2 został tutaj podjęty w sposób dość ogólny, ramowy, więc żadnych szczegółów gry na tej stronie nie znajdziecie, chociaż nowatorskim okazał się na przykład dział "FAQ", w którym dużo jest rzeczowych odpowiedzi na najważniejsze pytania dotyczące samej gry, natomiast w dziale "Przedmioty" niezwykle trafnie przygotowano opis naszego ekwipunku.

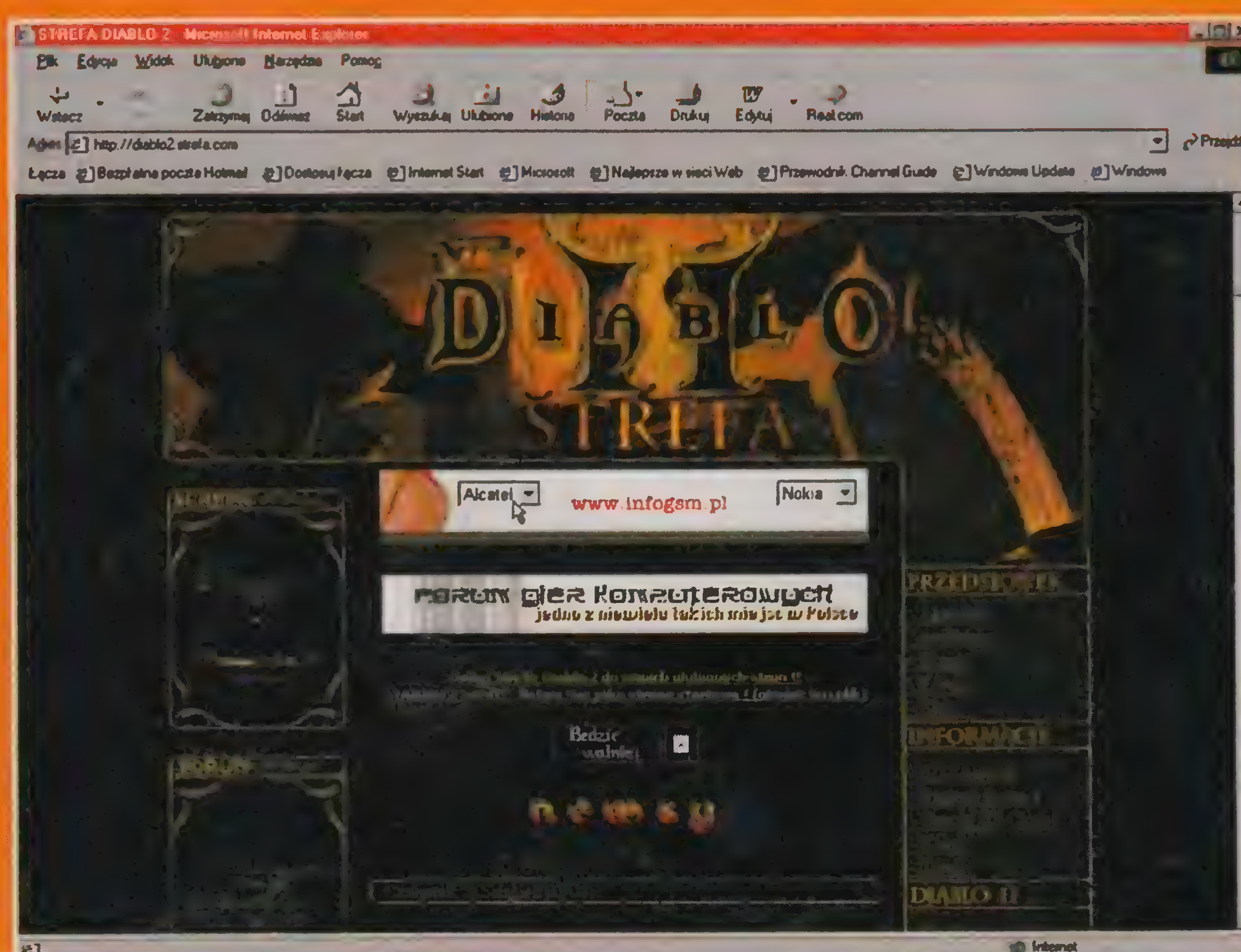






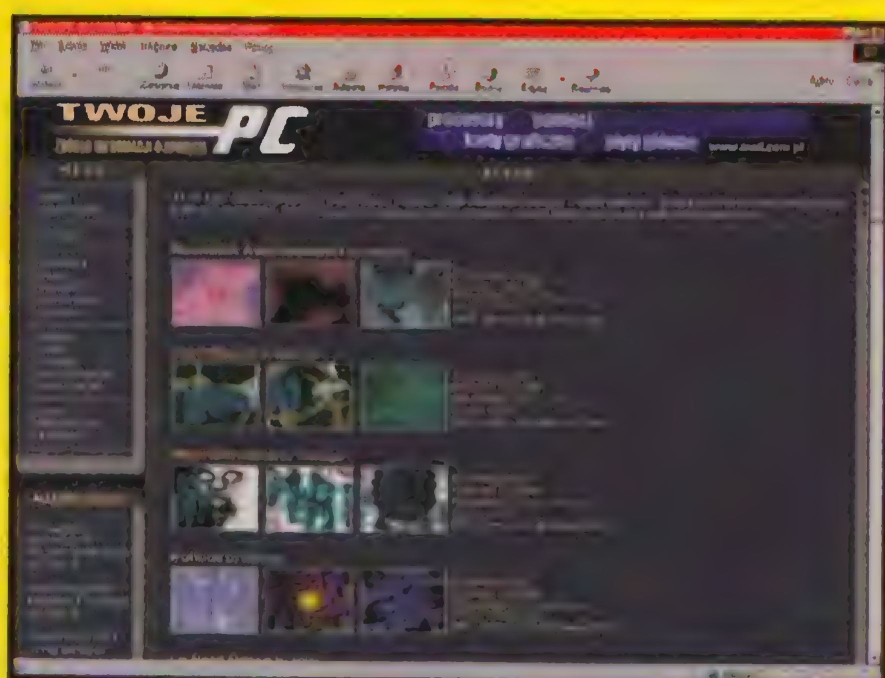
Strefa Diablo 2 http://diablo2.strefa.com

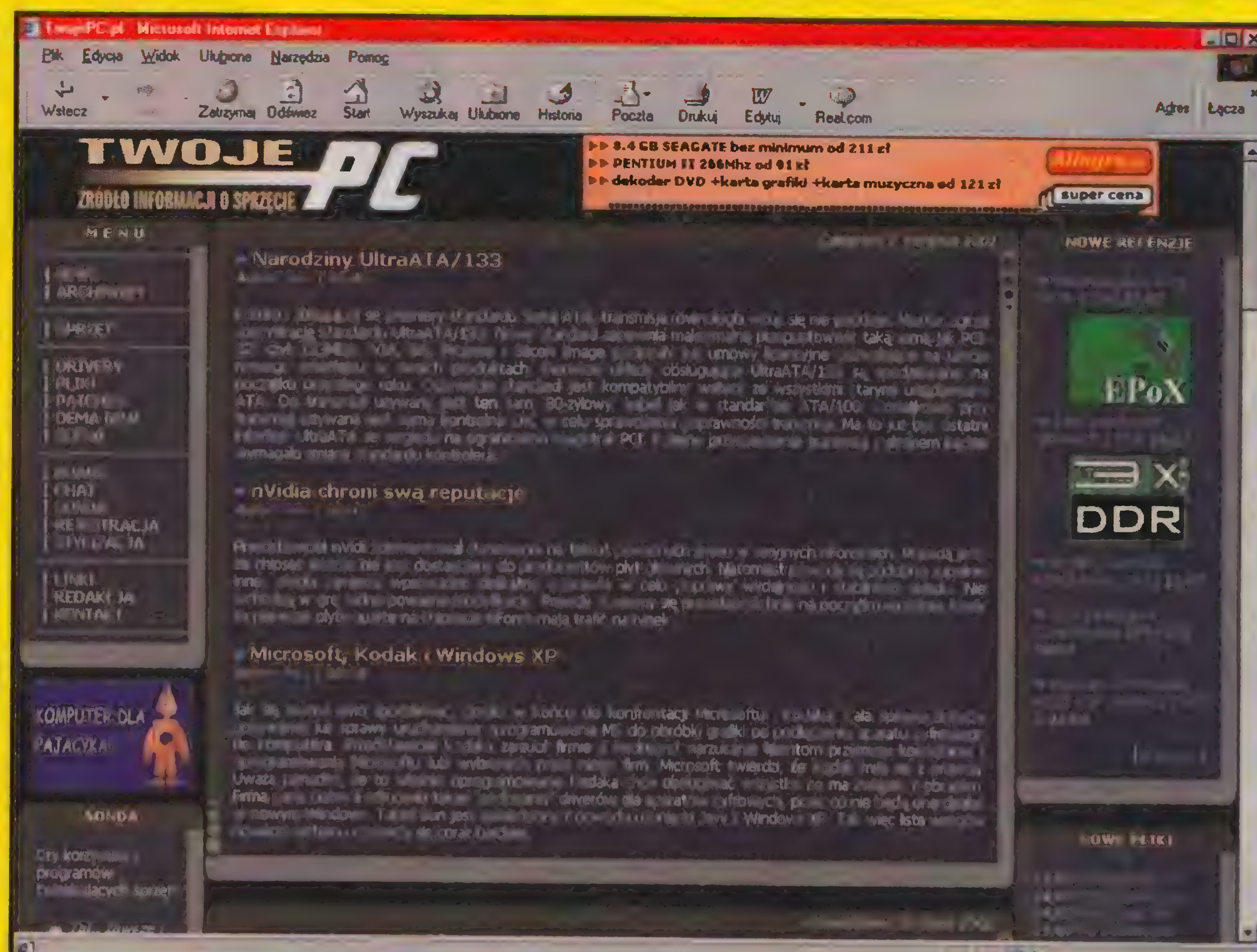
Serwis na pierwszy rzut oka nie zachwyca od strony graficznej, jednak nie należy się tym zrażać, bo wewnątrz znajduje się potężna skarbnica wiedzy. Dokładny opis potworów, przedrostków i przyrostków (czyli kombinacji w nazwach przedmiotów używanych przez postacie w grze) to jedne z wielu działów, które warto tutaj odwiedzić. Nie mniej interesującym okazał się na przykład dział "Umiejętności", w którym autorzy pokusili się o bardzo szczegółowy opis tego, co mogą wyczyniać bohaterowie gry, jakich nauk potrzeba do zdobycia nowych możliwości, ile "many", by ich użyć itd.



▸ www.twojepc.pl

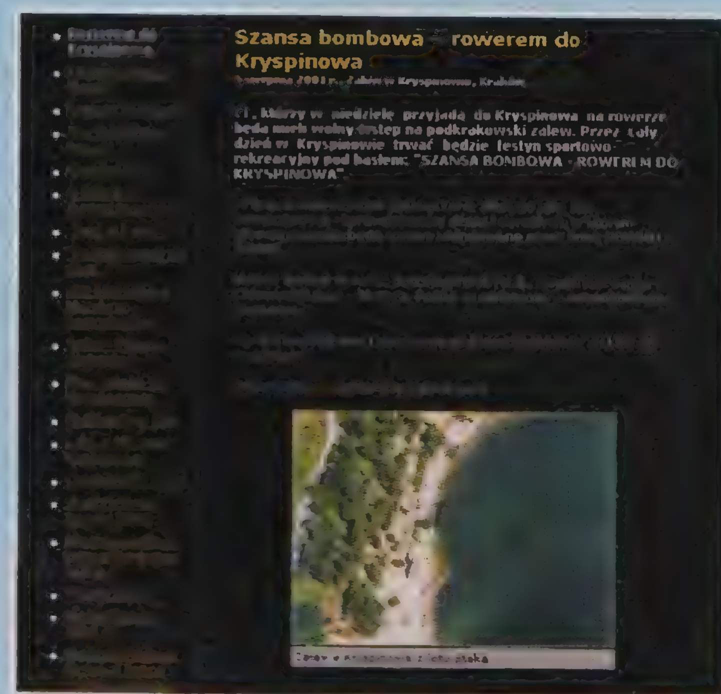
Ile kosztuje nowy Celeron? Czy warto kupić AMD Durona? Odpowiedź na te i wiele innych pytań znajdziecie na witrynie Twoje PC. Zamiast pytać, co tu jest, lepiej byłoby zadać pytanie, czego tutaj nie ma? W każdym bądź razie każdy, kto potrzebuje drivery, patche, dema gier, będzie usatysfakcjonowany. Twoje PC to witryna bardzo profesjonalna, a więc poczynając od laika po sprzętowego guru, dosłownie każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jeżeli nie wiesz jeszcze za bardzo, co tyka w twoim domowym komputerze, czym prędzej zajrzyj na tę stronkę. Nie będziesz zawiedziony, a przy okazji dowiesz się jeszcze czegoś ciekawego.

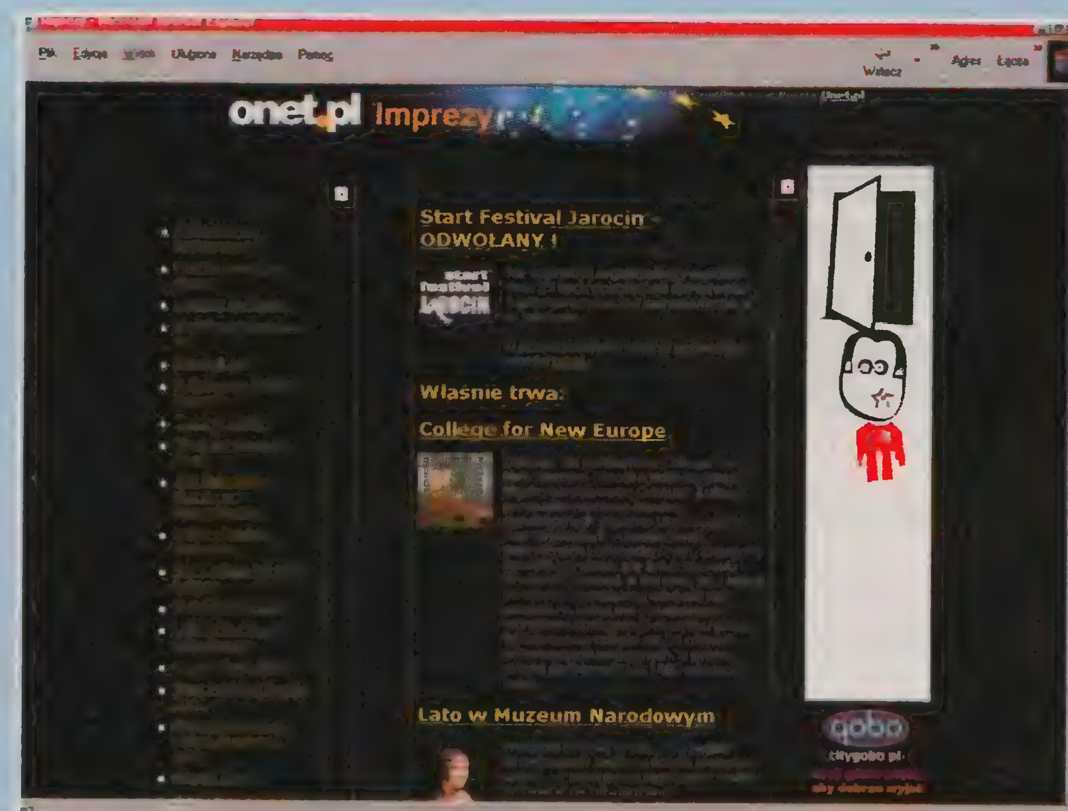




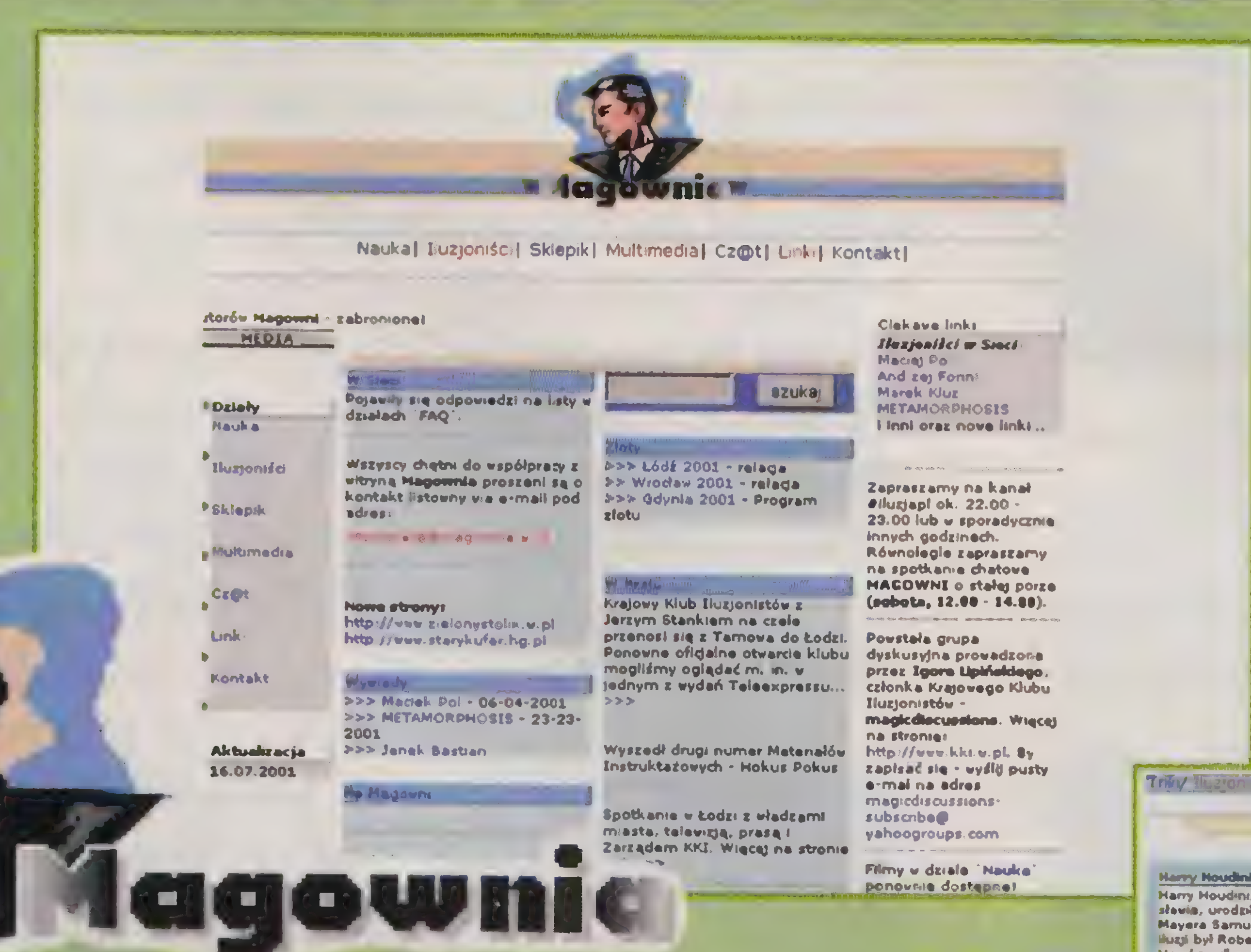
▸ http://imprezy.onet.pl/

Imprezy, imprezy i jeszcze raz imprezy - to właśnie to, co wszyscy lubią najbardziej. Serwis Imprezy Onet.pl skupia się na tych bardziej wyrafinowanych - wielkich wydarzeniach kulturalnych, społecznych i towarzyskich. Dzięki temu w jednej witrynie "stoją" tu fani jazzu (Jazz w Krakowie), szeroko pojętej nauki (V Piknik Naukowy) czy teatru (Cie.Drift - teatr ruchu). Jeśli chcesz wiedzieć, gdzie warto być, co warto zobaczyć, jakie miejsca warto odwiedzić, by wzbogacić duszę (a czasem także i ciało) - odwiedź tę stronę, na pewno znajdziesz wszystkie potrzebne informacje. A co najważniejsze - informacje zawsze aktualne.

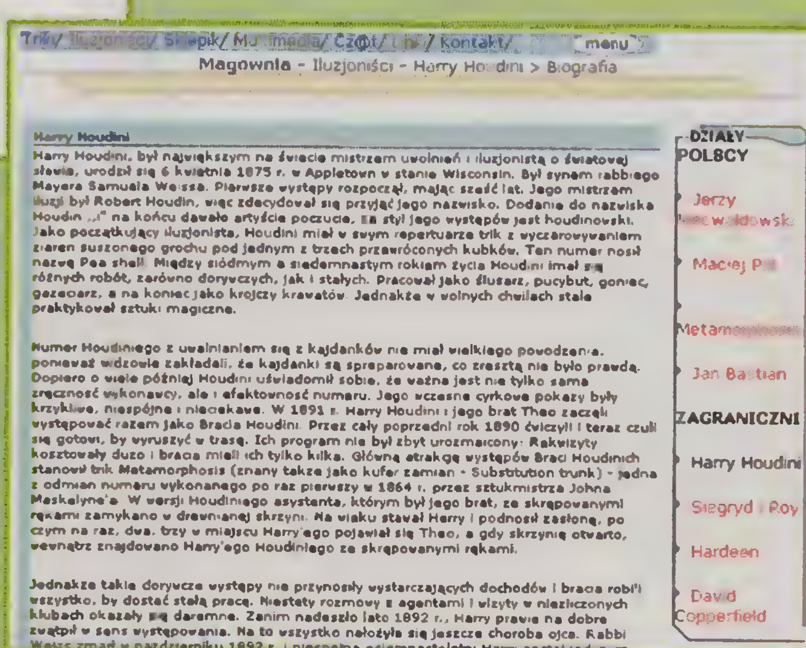




▸ http://republika.pl/magownia/



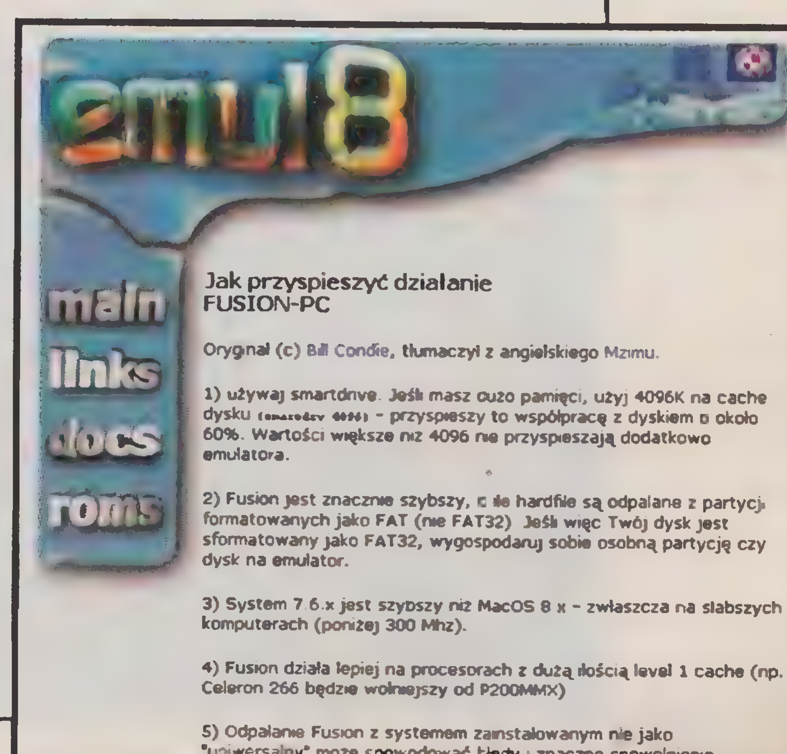
Dzisiejsi czarodzieje nie są, co prawda, tak mroczni, groźni i tajemniczy, jak Merlin, Gandalf czy inni znani magowie ze średniowiecza (a w każdym razie z powieści fantasy "udających" średniowiecze), ale i tak potrafią namieszać w głowach widzom na swoich spektaklach. Na stronie Magownia znajdziemy biografie i sylwetki największych działających współcześnie mistrzów iluzji oraz wskazówki dla początkujących adeptów tej sztuki. A jeśli już zdecydujecie, że magia jest tym, co chcecie robić w życiu, w małym sklepiku on-line możecie kupić magiczną różdżkę, kruka i czarną pelerynę... No, może jeszcze nie, ale autorzy obiecują, że już niedługo.



▸ http://emul8.bydnet.com.pl



Tę stronę polecam wszystkim, którzy narzekają na rosnące wymagania sprzętowe i ogólny marazm we współczesnej produkcji gier komputerowych. Kto pamięta Manic Minera na "gumiaku" (ZX Spectrum), wie, że niektóre gry nigdy się nie starzeją.
Na polskiej witrynie Emul8 znajdziemy wszelkiej maści emulatory starych platform sprzętowych i konsol oraz porady i artykuły dotyczące sposobów uruchamiania zabytkowego software'u na pececie. Jest w czym wybierać: Amiga, Atari, Commodore, Spectrum, a nawet Macintosh. Znajdziemy tu m.in. odsyłacze do legalnych programów, gier i dem. Jest tu także kącik dla użytkowników darmowego systemu operacyjnego BeOS, zawierający porady, programy shareware i freeware oraz sterowniki (np. do Sound Blastera). Szczególnie ujął mnie "Projekt Bajtek" - próba stworzenia legalnego archiwum artykułów drukowanych dwadzieścia lat temu w "kultowych" czasopismach komputerowych, takich jak "Bajtek", "Komputer" i "Informik". Witryna nie tylko dla pasjonatów i nostalgików. Polecam.



Sportowe ELDorado

Witam! Wreszcie po kilku latach walki z samym sobą postanowiłem stworzyć kącik poświęcony grom sportowym i tematom pokrewnym (czytaj: sport). Zawsze jakoś na drodze ku temu stawał mi brak czasu lub chęci. W końcu jednak ten kącik powstał i mam nadzieję, że będzie ukazywał się regularnie. Co w nim znajdziecie? Tego sam nie wiem, nie mam póki co sprecyzowanych zamierzeń, ale myślę, iż newsy na temat nowych gier sportowych, zapowiedzi, krótkie recenzje nowości i kultowych sportówek, być może też coś o sporcie samym w sobie i prawdopodobnie konkursy. Jak wam się widzi konkurs na najładniejszą bramkę w FIFA lub NHL-u? Jeśli macie jakieś propozycje, napiszcie. To tyle tytułem wstępu. W pierwszej odsłonie KS (całkiem sympatyczny i rzekłbym tematyczny skrót) napiszę o tym, co ukaże się jesienią za sprawą EA Sports, a co miałem przyjemność widzieć podczas paryskiej prezentacji FIFA 2002.



EA Sports mocno wierzy w sukces nowej odsłony FIFA i wcale mnie to nie dziwi. Widać progresję w stosunku do chociażby FIFA 2001, która - nawiasem mówiąc - niezbyt mi przypadła do gustu. FIFA 2002 zyskała na grywalności głównie dzięki nowemu systemowi podań, czego efektem jest komfort konstruowania szybkich, efektownych akcji. Teraz można zagrać wręcz cudowną prostopadłą piłkę do wychodzących na czystą pozycję napastników. Nie oznacza to bynajmniej, że pada w trakcie spotkania tyle bramek, ile w meczu NHL. Programiści spędzili również dużo czasu na poprawie gry obronnej, w wyniku czego gra w obronie jest bardziej realistyczna. Dla nowicjuszy wprowadzono ciekawy system pomocy, po włączeniu którego komputer podczas meczu podpowiada graczowi, jakich zmian taktycznych oraz w składzie powinien dokonać. Na lepsze samopoczucie grającego wpływ ma również udoskonalona grafika. Programiści przyłożyli się przede wszystkim do poprawy animacji oraz wyglądu (twarze, fryzury etc.) piłkarzy. Poza tym warto chyba napisać o trybach rozgrywki, a tych w FIFA 2002 znajdziecie pięć: kwalifikacje do Mistrzostw Świata w Japonii i Korei, mecz towarzyski, rozgrywki ligowe w 16 najlepszych ligach świata, trening oraz możliwość dowolnego skonfigurowania rozgrywki. Nie zabrakło również świetnego edytora, który pozwalałby na stworzenie własnej ligi, drużyn oraz zawodników. Spośród trybów rozgrywki najciekawszym wydaje się być ten umożliwiający wzięcie udziału drużyną narodową w Eliminacjach do Mistrzostw Świata. Tym razem gracz musi nie tylko dobrze przebierać palcami, ale również bawić się w trenera. Podczas meczów eliminacyjnych zdarzają się kontuzje, kary za kartki, a piłkarze przejawiają zmęczenie ciężkim sezonem. Z wielką nadzieją czekam na FIFA 2002, gdyż w Paryżu dostarczyła mi wiele przyjemności. Aha, na koniec liczby: 16 lig, ponad 500 drużyn, w tym około 175 narodowych.

Info

Platforma:	Premiera:
• PC • Playstation 2 • Playstation • Nintendo Gamecube	• jesień 2001









Zawsze stawiałem NHL ponad innymi grami sportowymi z EA Sports, ale NHL 2002, w którą miałem przyjemność zagrać, jakoś mnie nie przekonała. Być może dlatego, że była to wersja ukończona w 70%? Chyba tak, bo nie chce mi się wierzyć, że EA Sports wypuści tak przeciętną grę na rynek. Zatem zamiast pisać, jak mi się grało w tę nieukończoną wersję NHL 2002, zacytuję autorów i powiem, czym ma imponować nowy hokej ze stajni EA Sports. Gra oferuje sześć trybów rozgrywki: Play Now (wiadomo, o co chodzi?), Season Play, Career Mode, Playoff, Shootout oraz Tournament. W sumie nic oryginalnego, ale czy w komputerowym hokeju



można jeszcze coś nowego wymyślić? Rozbudowano natomiast opcje edytora, które pozwalają na dokładne skonfigurowanie (czy raczej stworzenie) własnego gracza. Dodatkowo w wersji na blaszaka istnieje możliwość tworzenia własnych jerseyów, a także użycie w grze własnych utworów w formacie MP3 lub Wav. EA Sports tradycyjnie też wyłożyło odpowiednią kasę, dzięki czemu swojego błogosławieństwa (znaczy się nazw, logo, nazwisk hokeistów) użyczyły wszystkie 30 zespołów NHL oraz 20 narodowych. Do gry wprowadzono coś o nazwie NHL Cards. Gracz może kupować za zgromadzone punkty NHL Cards i przeznaczać je na poprawienie osiągów zawodników. Kolejną nowalijką jest tzw. Emotion Meter, którego nazwy i zastosowania chyba nie muszę tłumaczyć? Zmiany zaszły w oprawie graficzno-dźwiękowej. Do doskonale znanego już wszystkim graczom Jima Houghsona dołączył znany komentator Don Taylor i ten duet znakomicie spisuje się za mikrofonem, co mogę osobiście poświadczyć. Graficy natomiast zafundowali nam nową kamerę (Breakaway Cam), ukazującą mecz z bardzo interesującego punktu widzenia, ale o tym przekonacie się sami w odpowiednim czasie.

▶ Info

Platforma:	Premiera:
• PC • Playstation 2 • X-box	• wrzesień 2001



Jak widać, EA Sports zamierza kontynuować ekspansję rynku zarezerwowanego do tej pory dla chociażby Microprose i jego Grand Prix. Po zebraniu doświadczeń w zeszłym roku F1 powraca - tym razem prezentuje się jeszcze bardziej profesjonalnie i z pewnością sprawi wiele radości fanom Formuły 1. Miłe powinno być chociażby to, że tym razem EA Sports zakupiła od FIA prawa do używania nazwisk kierowców, nazw tras oraz zespołów z tegorocznego sezonu, a nie - jak bywało wcześniej - gdy ścigaliśmy się z kierowcami z poprzedniego sezonu. Nowalijką, choć tylko na blaszaka, jest tryb treningowy, w którym zasiadamy za kierownicą dwuosobowego



bolidu treningowego. W czasie jego trwania nowicjusz uczy się, jak prowadzić bolid, kiedy należy zjechać do Pit Stopu, a także jak ustawiać jego zawieszenie. Jednak największe zmiany zaszły podczas wyścigów. Stało się tak dzięki podniesieniu inteligencji komputerowych kierowców. W F1 2001 zaciekle walczą o jak najlepszą pozycję, bez przerwy atakują, umiejętnie blokują etc. W czasie zmagań



gracz otrzymuje z boksu meldunki o sytuacji na torze, wytyczne i porady dotyczące swej jazdy. Duże znaczenie mają zmienne warunki atmosferyczne. Padający deszcz w przeciągu kilku minut diametralnie zmienia sytuację na torze. Graficy postarali się także dołożyć swoją cegiełkę do przewidywanego sukcesu F1 2001 w postaci ulepszonej grafiki. Zapowiada się bardzo porządna gra.

▶ Info

Platforma:	Premiera:
• PC • Playstation 2 • X-box	• jesień 2001



Ta gra wzbudziła moje duże zainteresowanie, aczkolwiek nie odważyłem się w nią zagrać. Wygląda znakomicie, lecz w jaki sposób miałem w nią grać, skoro zupełnie nie rozumiem zasad futbolu amerykańskiego? Madden NFL 2002 ogląda się niemal jak transmisję telewizyjną. Spośród wszystkich gier sportowych to właśnie w NFL 2002 ujrzycie najbardziej dopracowane postacie zawodników. Choć widziałem już przecież setki gier sportowych, to jednak na widok futbolistów w NFL 2002 szczęka mi opadła. Sami zresztą zerknijcie na zamieszczone obok screeny. To nie żadne obrazki z intra, lecz



tak przedstawia się gra. Nie widziałem poprzednich części, dlatego ciężko mi pisać, jakie zaszły zmiany, tym bardziej że wersje na poszczególne platformy znacznie się różnią. Ponownie zatem muszę się posiłkować informacjami od producenta. W wersji na blaszaka skoncentrowano się głównie na poprawie grafiki oraz edytorze, pozwalającym na



kreowanie logo czy uniformu. Więcej oferuje wersja na Playstation 2. Poza ulepszoną grafiką atrakcje, m.in. takie jak nowy tryb Two-Minute Drill, Coach Corner, doskonały edytor, Madden Cards (patrz NHL 2002 z tym że dotyczy to... cheerleaderek!), nowy klub Huston Texans. Naprawdę bardzo fajna gierka, tylko dlaczego nie wiem, o co w niej chodzi?

▶ Info

Platforma:	Premiera:
• PC • Playstation 2 • Playstation	• jesień 2001

Gospoda RPG

Witajcie we wrześniu. Wiem... szkoła się zaczyna i dla większości z was jest to osobista tragedia, ale nic to – nie martwcie się, za rok znów będą wakacje, a na pocieszenie kawał – trochę już czerstwawy, ale idealnie pasuje do sytuacji. "Co robi dziewczyna w dziewiątym miesiącu? Idzie do szkoły, bo to wrzesień." ;) A dziś w gospodzie same fajne rzeczy. Przede wszystkim zrobimy sobie przerwę od opisywania hitów RPG i powiemy trochę o mudach. Moby natomiast opisze swój ulubiony RPG, którym jest Legenda Pięciu Kręgów – niedawno wydany w Polsce świetny system osadzony w realiach feudalnej Japonii. Prócz tego Froblib przygotował dla nas kilka porad do Baldurs Gate 2: ToB, no i jak zwykle lista przebojów, na której, o zgrozo!, umocniły się Baldursy.

Mudy – inny wymiar cRPG

MUD – multi user dungeon. Pod tym niewinnym skrótem kryje się niemalże cała gałąź cRPG-ów. Wyjaśnienie, czym jest mud, nie jest wcale takie proste. Najłatwiej byłoby powiedzieć, iż jest to typowa gra tekstowa, w której poruszamy się i oglądamy świat poprzez pryzmat wyświetlanych bądź wklepywanych tekstów. No tak, niby oczywiste, ale mimo wszystko nie oddaje całego uroku gry. Spróbuję może troszkę inaczej. Wyobraź sobie: siedzisz przed kompem. Na ekranie wyświetla się małe okienko telnetu. Program prosi cię o podanie imienia postaci bądź wpisania: "nowy" dla utworzenia nowego bohatera. Później proszony jesteś o odmienienie imienia nowej postaci przez przypadki, a następnie tworzysz ją jak w tradycyjnym RPG – czyli rasa, klasa, cechy (tutaj komputer sam losuje). Gdy twoja postać jest gotowa do gry, zaczyna się prawdziwa przygoda. Poruszasz się dzięki komendom wpisywanym albo w języku polskim, albo angielskim, np.





północ oznacza przemieszczenie się w tym właśnie kierunku. Wszystko pięknie, ale nie powiedziałem wam o jednym drobnym szczególiku, właściwie nie jest on taki drobny, gdyż chodzi o ten znamienity fakt, iż MUD-y to gry online rozgrywane w czasie rzeczywistym, dlatego rozgrywka jest tak realistyczna j wciągająca. Możecie z powodzeniem przemierzać krainy sami, ale równie dobrze robić to w grupie – niczym w oryginalnym papierkowym RPG. Oczywiście inny aspekt gry multiplayer – konfrontacja, jest również możliwy i co najśmieszniejsze – bardzo często wykorzystywany. Są nawet postacie szczycące się mianem pk – player killer. No dobrze, zapytacie, wszystko pięknie i cacy, ale jak każda gra, i ta ma początek, więc i koniec, a co



Legenda Pięciu Kręgów

za tym idzie – ograniczony czas gry. A ja wam powiem, że nie. Ano tak właśnie, mudy są tworzone na bieżąco, tj. nieustannie dodawane są nowe questy, krainy do zwiedzenia, przeciwnicy, więc w praktyce gra może ciągnąć się miesiącami – wszystko zależy od zapału autorów muda. Jedną z ciekawszych rzeczy jest fakt, iż twórcy przeważnie wcielają się w rolę bóstw, które przemierzają krainy, tu i tam robiąc zamieszanie lub, co gorsza, nakładając kary na graczy za grzeszki, które popełnili. Jak już powiedziałem, mud to cRPG, ale nie byle jaki, gdyż sam proces tworzenia jest bardzo żmudny – poczynając od kodu, a kończąc na stworzeniu całego i co najważniejsze – spójnego świata, w którym osadzona jest rozgrywka. Gdybym miał komuś polecać taki typ RPG, to na pewno ludziom, którzy, po pierwsze, mają w miarę przystępny dostęp do Internetu i zacięcie do tekstówek. Gra jest naprawdę bardzo miodna – nawet się nie spostrzeżesz, kiedy tekst wyświetlany na ekranie monitora zacznie zmieniać się w obrazy w twojej głowie. Największą jednak frajdę sprawia niewątpliwie możliwość walki z innymi graczami. Zawsze można również razem wykonywać zadania, wspólnie zdobywać i razem walczyć, ale takie pojedynki dodają tylko pikanterii całej grze – szczególnie gdy spotykają się postacie na wysokich poziomach doświadczenia. Oczywiście, jak we wszystkim, są lepsze i gorsze gry z tego gatunku, ale akurat te, w które ja grałem, stoją na bardzo wysokim poziomie i gra się w nie z przyjemnością.

Niestety, prócz niewątpliwych zalet, mudy mają również swoje wady. Główną jest fakt, iż nie uświadczysz tu nawet deka grafiki – nic tylko literki i cyferki, ale do tego można się przyzwyczaić, natomiast drugi zarzut, który często wymienia się pod adresem mudów, to ich typowo wyrzynankowy charakter. Chodzi tu o to, iż praktycznie wszystko kręci się wokół zdobywania nowych poziomów doświadczenia i znajdowania coraz lepszych przedmiotów – coś na kształt Diablo. Oczywiście questów jest cała masa, ale raczej nastawionych właśnie na podpakowanie bohatera. Sam fakt, iż grać można wyłącznie przez Internet, stanowi poważną – głównie finansową – barierę dla niektórych potencjalnych graczy, ale to akurat specyfika naszego kraju, więc nie do twórców mudów z pretensjami. Ocenę mudów jako cRPG pozostawiam wam, jednak nie byłbym sobą, gdybym gorąco do gry wszystkich nie nakłaniał, co z resztą czynię i podaję kilka przydatnych linków: http://www.mud.prv.pl/, http://www.et.put.poznan.pl/~mud/.

Feudalna Japonia – samurajowie, wojownicy ninja, nadnaturalne moce, czyli Moby o Legendzie Pięciu Kręgów

Wielu z nas marzyło kiedyś o przeniesieniu się w czasy feudalnej Japonii, w świat dumnych samurajów, tajemniczych ninja, pięknych gejsz i potężnych daimyo. Czy nie zastanawialiście się, jak wyglądało życie samuraja na usługach swego pana? Czy nie chcieliście w dzieciństwie zostać takim samurajem? Zapewne chcieliście, i teraz, dzięki firmie AEG (oddziałowi znanego wszystkim giganta - Wizards of the Coast) na świecie, a Tori w Polsce, wasze marzenia mogą się spełnić w grze fabularnej pt. Legenda Pięciu Kręgów. Na polskim rynku system dostępny jest od niedawna, ale już zrobił oszałamiającą karierę.

Akcja gry nie toczy się wprawdzie w Japonii. Świat L5K jest całkowicie zmyślony, a Cesarstwo Rokuganu (bo tam przebiega największa część akcji) jest jedynie wzorowane na feudalnej Japonii (i kilku innych kulturach Dalekiego Wschodu). Jest to bardzo dobre posunięcie, ponieważ umożliwia wprowadzenie shugenja (magów) oraz wielu potworów, które Japończycy znają co najwyżej z legend. Gracz może wcielić się w bushi (wojownik – dziś nazywany błędnie samurajem) lub shugenja. Shugenja natomiast to kapłan, mag itp. W sumie słowo to nie jest przetłumaczalne na język polski. W każdym razie poprzez rozmowy (i manipulację) z żywiołami potrafią oni osiągać nadnaturalne efekty. Dodatkowo podręcznik podaje również "przepis" na ninję, ale kilka razy powtórzone jest, że zabieg ten nie jest zalecany, ponieważ gra traci cały urok, a ninja przestają być tajemniczy. Po wybraniu klasy bohatera należy wybrać klan i rodzinę, z jakiej pochodzi postać. Dostępnych jest 7 Wielkich Klanów (Żuraw, Lew, Skorpion, Krab, Smok, Feniks i Jednorożec). Każdy klan posiada 3 rodziny (choć kolejne dodatki zatytułowane "Droga <nazwa klanu>" wprowadzają nowe rody i nowe klasy). Jeśli komuś nie spodobają się gotowe klany, to zawsze może stworzyć klan pomniejszy albo zostać Roninem (samuraj bez klanu - lekceważony w cesarstwie). Następnie pozostaje ustalenie wartości cech. W grze jest 5 kręgów, a (prawie) każdy z nich podzielony jest na dwie cechy. Krąg ognia to zręczność i inteligencja, powietrze to refleks i intuicja, woda to siła i spostrzegawczość, a ziemia to wytrzymałość i siła woli. Ostatni krąg, krąg pustki, jest wyjątkowy. Jest to jakby połączenie wszystkich pozostałych żywiołów. Pustka to miejsce, gdzie wszystkie żywioły stanowią harmonijną całość. Teraz wystarczy określić początkowy ekwipunek postaci, umiejętności, skonkretyzować charakter (w tym pomocne będzie 20 pytań, które znajdziemy w podręczniku) i możemy wyruszyć w służbie Cesarzowi i swemu daimyo.

Cesarstwo liczy sobie już ponad 1000 lat. U jego początków na ziemię spadło 9 dzieci słońca (Amaterasu) i księżyca (Onnotangu). Jedno z nich, Fu Leng, spadło daleko od swych sióstr i braci. Pod ziemią Fu Leng spotkał straszne istoty, które wypaczyły jego umysł. Został on złym bogiem, który objął władzę nad Krainami Cienia. Wróćmy jednak do pozostałych dzieci Amaterasu (bo o księżycu raczej się nie wspomina). Zorganizowały one turniej, który miał wyłonić najsilniejszego – przyszłego Cesarza. Zwycięzca, Hantei, jest protoplastą cesarskiego rodu. Pozostali założyli klany, które po dzień dzisiejszy określane są Wielkimi Klanami. Klany pomniejsze powstały później, kiedy to daimyo nagradzali wybitnie zasłużonych samurajów, dając im ziemie. Każdy z Wielkich Klanów dostał inną rolę w cesarstwie. Lew i Żuraw służą Cesarzowi. Lwy są honorowe i waleczne i często oddają życie za Cesarza. Podczas wspomnianego już turnieju daimyo Smoka powiedział o przyszłym daimyo Lwa: "Kiedy upadnie ostatni Akodo, upadnie również ostatni Hantei". Żurawie natomiast słyną ze swojej sztuki dyplomacji. To z tego klanu pochodzą niemal wszystkie żony Cesarzy. Krab ochrania Cesarstwo przed atakami kreatur z Krain Cienia. Jednorożec odbył podróż trwającą 800 lat, poznając w ten sposób kraje barbarzyńców. Najpotężniejsi shugenja Cesarstwa pochodzą z klanu Feniksa. Skorpion to Cesarski szpieg, który zna wszystkie sekrety, jakie można było poznać w całym Rokuganie. Ostatni klan, Smok, jest na tyle tajemniczy, że nie można o nim powiedzieć nic pewnego.

My (tj. ludzie wychowani w kulturze Zachodu) mamy jak gdyby 2 maski: jedną oficjalną i jedną nieoficjalną, używaną w zaciszu domowym. Japończycy (a więc także Rokugańczycy) mają jedynie maskę oficjalną. Zarówno na dworze, w podróży, jak i w domu samuraje żyją zgodnie z Bushido (kodeks samuraja) i Tao Shinsei (nauki mędrca znanego jako Shinsei, który uchronił Cesarstwo przed inwazją z Krain Cienia). Bushido ważniejsze jest dla bushi, a Tao Shinsei to traktat znany na pamięć przez wszystkich shugenja. Etykieta Rokuganu jest bardzo surowa, jednak w zrozumieniu jej pomaga podręcznik, który opisuje ją bardzo dokładnie, zwięźle i zrozumiale. Weźmy choćby daisho (katana i wakizashi – symbol każdego samuraja w Cesarstwie). Jeśli bushi szedł do przyjaciela, zostawiał broń przed wejściem. Jeśli natomiast szedł do wroga lub do osoby, której nie znał, zabierał broń ze sobą. Na tym lista zasad się nie kończy, ponieważ ważne jest, jak położył broń przed rozmową. Jeśli już zabrał broń ze sobą, kładł ją na stole po swojej prawej (aby okazać wrogość lub niespokojność swojej natury) lub lewej (aby okazać zaufanie) stronie. Kładąc broń rękojeścią w stronę gospodarza, okazywał pogardę umiejętnościom szermierczym rozmówcy (pokazywał, że twierdzi, iż zdąży wziąć odwróconą broń, zanim



rozmówca zdąży zaatakować). Tego typu przypadków opisanych jest więcej i nie będę ich przytaczał. Dodatkowo podręcznik L5K opisuje również podejście Rokugańczyków do wielu spraw codziennych (podejście do kobiet, małżeństwa itp.).

Mechanika systemu jest bardzo prosta. Całość opiera się na k10. Podręcznik opisuje w sumie 2 rodzaje testów, które umożliwiają sprawdzenie efektów każdej (nawet najdziwniejszej) podejmowanej czynności. W obydwu rzuca się liczbą kości równą cecha + umiejętność (bo z każdą umiejętnością powiązana jest cecha). Zatrzymuje się jednak tylko tyle kostek, ile wynosi cecha. Wyniki należy zsumować i sprawdzić, czy suma przekracza ustalony wcześniej przez MG poziom trudności.

(Uwaga od Joandila. LK5 to jeden z lepiej pomyślanych systemów i bynajmniej nie chodzi tylko o zasady i klimat, ale również, a może przede wszystkim o fakt, iż do gry potrzebny jest 1, słownie: jeden, podręcznik, w którym znajdują się: podręcznik gracza, podręcznik mistrza gry oraz bestiariusz. Co za tym idzie - koszt rozpoczęcia gry nie jest wcale duży.)

Moby

Jak bić i nie zostać pobitym w Tronie Bhaala
Porady do BG2: Tron Bhaala

1.

W kupie raźniej! Mimo iż Baldur's Gate 2 można było spokojnie przejść samotną postacią lub mniejszą drużyną (3, 4 osoby), to w dodatku sam sobie nie poradzisz! Wrogów jest dużo i są na tyle silni, że samotny wojownik czy czarownik nie poradzi sobie i gra nim będzie bardzo trudna (jeżeli nie niemożliwa). Grę samotną postacią polecam naprawdę świetnym graczom, choć nawet ci będą zgrzytać zębami ze złości.

2.

Walka z magami jest trudna przede wszystkim przez ich silne czary ochronne. Zanim zdążysz je wszystkie rozproszyć, wrogi czarodziej zdąży rozwalić całą drużynę swoimi potężnymi czarami. Najprostszym sposobem zabicia maga jest użycie czaru Sekwencer. Do Sekwencera "wkładamy" 3 magiczne pociski. Magowie najczęściej na początku rzucają Ochronę przed magiczną bronią i wtedy trzeba użyć Sekwencera. Żaden mag nie przeżyje uderzenia piętnastu pocisków...

3.

Podczas grania można znaleźć artefakt – Czarny Kamień Loun, który zwiększa kondycję noszącego o 1. Otóż przedmiot ten ma jedną ciekawą właściwość (jest to raczej bug i ja z niego korzystałem rzadko) – leczy. Wystarczy założyć go na głowę postaci parę razy, aż punkty jej życia podniosą się do maksimum. Miłe, choć – jak mówiłem – jest to bug i bardzo ułatwia grę.

4.

Dla większości graczy bitwa z mnichem Baltazarem, piątym Bhaalspawnem, jest najtrudniejsza – mnich jest bardzo potężny, używając zdolności Drżąca pięść jest w stanie zabić naszą postać jednym uderzeniem! Dodatkowo działa na niego broń +3 i wyższa. Najpewniejszym sposobem wygrania tej bitwy jest wykorzystanie magów. Rzucamy na nich zaklęcia: Mamidło, Kamienna skóra (dodatkowo ustawiamy w Warunkowaniu kolejną Kamienną skórę), Lustrzane odbicie i Przemianę Tensera (możemy wykorzystać też druida, najlepiej Jaheire) i blokujemy nimi naszych wojowników. Baltazar zaczyna walczyć z magami (bronią ich skóry), wtedy wojownicy rzucają się do walki i pod osłoną magów tłuką mnicha. Dodatkowo łucznicy (wyposażeni w strzały +4) powinni rzucić Większą trąbę powietrzną (10 ataków na rundę!) i szybko wyeliminować obstawę mnicha.

5.

Jeżeli chcesz dualować swoją postać (koniecznie w Cieniach Amn), to upewnij się, że zdążysz awansować w drugiej klasie o poziom wyżej SZYBCIEJ niż pod koniec gry. Najbardziej opłacają się postacie: wojownik/druid (lub odwrotnie), bersereker/mag, kensai/mag, zawadiaka/kapłan, zawadnia/mag. Oczywiście wszystko zależy od twojego stylu gry.

6.

Podczas wybierania zdolności klasowych zastanów się, czy naprawdę będziesz korzystał z tych specjalności. Dla wojowników najlepiej jest wybrać Potężny atak, Większy młyniec i Uderzenie krytyczne, dla łuczników najlepiej tylko Młyńce (łowca uzbrojony w długi łuk z 10 atakami jest w stanie położyć większość przeciwników, nim ci dotrą do niego), dla kapłanów, druidów i magów wszystkie umiejętności, dla złodziei Unik i Zabójstwo oraz Zastawienie pułapki kolczastej, a dla bardów wszystkie umiejętności.

7.

Dla kapłanów i druidów jedną z najlepszych umiejętności jest przyzwanie Devy. Może ona rzucać czary (m.in. genialne zaklęcie – Kula ostrzy), jest odporna na magię i broń normalną (przydaje się szczególnie podczas walk z cieniami w kanałach). Mag posiada podobny czar – Przyzwanie Planetara – który jest jeszcze potężniejszy. Często dzięki nim możesz wygrać walkę.

8.

Kiedy walczysz z silnymi przeciwnikami typu Ogniste Olbrzymy, korzystaj z następującej strategii (baaaardzo skomplikowanej) – wszyscy na jednego! Po prostu rzucasz się całą drużyną na jednego wybranego wroga, który długo nie wytrzyma i padnie szybciej, niż gdyby każdy z członków drużyny walczył pojedynczo. Często możesz zabić wroga, nim ten dojdzie do drużyny – parę Opóźnionych ognistych kul (najlepsze przedmioty dla maga – Szata Vekny i Amulet Mocy – redukują szybkość rzucania czarów o 6!) powinno załatwić sprawę.

9.

Czar Zatrzymania czasu nie działa na wrogów z wysoką odpornością magiczną! Jeżeli rzucisz go np. na Baltazara lub któregokolwiek ze smoków, zatrzymasz jedynie swoich towarzyszy, którzy zostaną wymordowani przez wroga podczas działania czaru (kiedy podczas walki z Baltazarem Imoen rzuciła Zatrzymanie czasu, mnich wybił w pień połowę mojej drużyny!).

10.

Jeżeli chcesz uczyć się czarów i nie chcesz stracić żadnego zaklęcia, wcześniej łyknij napój zwiększający Inteligencję. Kiedy chcesz rzucić Ograniczone życzenie lub Życzenie, a twój mag ma niską mądrość, wypij napój zwiększający tę cechę.

11.

W Warunkowaniu warto ustawić Grupową niewidzialność, Drzwi z cienia, Niewidzialność lub Ulepszoną niewidzialność rzuconą na maga (i towarzyszy), kiedy jest bezsilny. W wielu przypadkach może ci to uratować życie.

12.

Nie wszystkie przedmioty warto ulepszać u Cespenara – często nie są one warte swojej ceny. Ulepszona Kolczuga pieśniarza Klingi zabezpiecza przed normalną bronią (koszt: 40 000), co jest zupełnie nieprzydatne w ToB.

Jędrek 'Froblib' Bursztа
e-mail: froblib@poczta.onet.pl, www.bg.w.pl

Na zakończenie uwagi do ostatniego notowania listy wszech czasów, na której, o dziwo, umocnił się Baldur's Gate oraz jego następca Baldur's Gate 2. Dziwne to dla mnie, szczególnie że nie przepadam za tymi tytułami, ale jako że o gustach się nie rozmawia, sprawy tej roztrząsać nie będę. Jednak ciekawość skłania mnie do zadania wam "pracy domowej" (w końcu, jakby nie było, jest już wrzesień i musicie się do tego przyzwyczaić). Temat pracy brzmi: "Baldur's Gate (tutaj dowolny znaczek) – kochać czy nienawidzić". To, o co was proszę, to napisanie, jaki jest wasz stosunek do tej gry. Oczywiście proszę wszystko ładnie umotywować, a ja jak zwykle postaram się zamieścić na łamach kącika najciekawsze wypowiedzi.

Na dziś to już wszystko. Pamiętajcie, jeśli macie jakieś propozycje – materiały lub chociażby spostrzeżenia, którymi chcecie się z nami podzielić – to śmiało piszcie maile na adres gospoda@silvershark.com.pl lub, jeżeli chcecie napisać tylko do mnie ;), to na joandil@silvershark.com.pl.

Do zobaczenia w październiku 

Joandil

FPP Plus

Na serio

Wakacje!!! Tak, gdy piszę te słowa, jest właśnie środek wakacji!!! Inna sprawa, że wy będziecie mogli je przeczytać mniej więcej na początku września, kiedy to większości z was (mi zresztą też) przyjdzie wrócić do szkoły. Dłużej będą mogli poleniuchować jedynie studenci, no i ci z was, którzy właśnie we wrześniu postanowili udać się na zasłużony urlop. Zapomnijmy jednak o tym na chwilę i przyjrzyjmy się zawartości tego FPP Plusa.

A co można znaleźć w piątym już wydaniu kącika FPP Plus? Na pierwszy ogień idzie obiecany tekst dotyczący zwiększania kąta widzenia w Q3A. W następnej kolejności możecie poczytać teksty napisane przez czytelników FPP Plusa. Oprócz tego w dzisiejszym numerze znajdziecie także kilka słów o Polskiej Lidze Klanów Unreal Tournament, miniankietę i parę słów o liście Top FPP. Życzę miłej lektury :)!

Widzieć więcej - Q3A

Zgodnie z obietnicą, postaram się wam dziś wytłumaczyć, co trzeba zrobić, aby zwiększyć kąt widzenia w Q3A. Podobnie jak w przypadku UT, należałoby zacząć od wyłączenia widoku broni. Choć od razu chciałbym zaznaczyć, że w wypadku Q3A nie jest to aż tak ważne, jak miało to miejsce przy zwiększaniu kąta widzenia w UT. Co prawda, po zwiększeniu kąta widzenia bronie nie wyglądają tak, jak by sobie tego życzyli panowie z Id Software, ale grać się da. Inna sprawa, że taka np. rakietnica przy kącie widzenia ustawionym na 120 stopni wygląda trochę jak... Lepiej nie pisać ;). Istnieje jeszcze inny powód, dla którego warto wyłączyć widok giwery. Otóż jeśli to zrobicie, wasz Q3A może widocznie przyspieszyć! Czegóż się nie robi dla kilku FPS-ów więcej :).

Tak więc decyzja należy do ciebie. Ja widok broni wyłączyłem i uważam, że powinieneś postąpić podobnie. A jak to zrobić? Żaden problem! Wystarczy uruchomić konsolę naciskając "~" i wpisać polecenie "/cg_drawgun 0" (oczywiście bez cudzysłowu). Nie zapomnij, że wszystkie polecenia wpisane w konsoli należy zatwierdzić klawiszem [Enter]! Jeśli jednak coś ci się odwidzi, wystarczy, że wpiszesz w konsoli polecenie "/cg_drawgun 1", a broń znowu ukaże się twoim oczom. Rzecz jasna, aby wrócić do gry, trzeba zamknąć konsolę naciskając ponownie na "~".

Oki! Pora przejść wreszcie do zmiany kąta widzenia. Podobnie jak w UT, także w Q3A jest on standardowo ustawiony na 90 stopni. Jednakże według mnie, znacznie wygodniej i przyjemniej gra się, jeśli ów kąt zwiększy się z 90 do 120 stopni. Zresztą każdy z was może przekonać się o tym osobiście, wpisując w konsoli polecenie "/cg_fov 120". Jeśli będziecie chcieli wrócić do standardowego kąta widzenia, wystarczy, że użyjecie polecenia "/cg_fov 90".



Parę uzupełnień do słownika

Kick - kopniak. Dostać kicka - zostać wykopanym, wyrzuconym z serwera.

Ban - kick + zablokowanie dostępu do serwera na jakiś czas.

Lama - to określenie gracza o niskich umiejętnościach mające obraźliwy charakter.

GL - skrót od "Good Luck", używany najczęściej przed meczem, oznacza powodzenia.

GG - Good Game (chyba nie trzeba tłumaczyć).

LMS - tryb gry polegający na tym, że gracze startują z pełnym arsenałem broni i heavy armorem, jednak każdy posiada ograniczoną liczbę respawnów ustaloną przez admina na serwerze. Jeśli gracz je wyczerpie, odpada z gry i może obserwować dalszy przebieg meczu jako spektator. Wygrywa ten, kto jako jedyny nie wyczerpie limitu respawnów.

LOL - celowo zostawiłem sobie ten skrót na koniec, gdyż jest on najciekawszy. Tak właściwie nie ma on jednoznacznego rozwinięcia. Według jednych znaczy on "Lots of Love", zdaniem innych "Lots of Laugh", lecz to nie jest najistotniejsze, liczy się jego zastosowanie. Gracze używają go w zabawnych sytuacjach lub chcąc podkreślić komiczny charakter określonego zdarzenia. Użyty w zdaniu może również nadawać mu formę żartu, np. podczas duelu przeciwnik zaszedł cię od tyłu i zabił, pakując dwie rakiety w plecy. Jeśli potraktujesz go hasłem: "ty chamie LOL", to on nie uzna, że naprawdę uważasz go za chama (chyba że nie wie, co oznacza LOL :)).

[SS]trAde

Arty Czytelników!

Nowy dział, a jaki obszerny! Tylko tak dalej! Choć z drugiej strony, FPP Plus nie jest z gumy i na rzecz artów czytelników "wypadły" listy :(. Artykuły - po kilku(dziesięciu, he, he) poprawkach - umieściłem w takiej kolejności, w jakiej je otrzymałem. To, czy dany tekst jest pierwszy, czy ostatni, nijak nie świadczy o jego poziomie. Na pierwszy ogień idzie dziś mr_blood (nie mylić z bloodem z CDA, którego niejako przy okazji chciałbym pozdrowić!) i jego art dotyczący moda Counter Srike.



Counter-Strike - narodziny

Na początku ukazał się wielki Half-Life, który wciągnął tysiące fanów gier, nie tylko FPP. HL był, jak wiecie, grą w perspektywie pierwszej osoby, z dość dużą domieszka adventure (sic!). Fani szybkiego naciskania na spust, wielkich giwer nie znaleźli w niej wiele dla siebie, gdyż większość czasu była oddawana na rozmyślania typu: co się stanie, jak przekręcę tę dzwignię ;))).

Half-Life dość szybko opanował rynek gier. Graczy urzekła wspaniała - jak na tamte czasy - grafika i oczywiście grywalność. Gra posiadała nie tylko wspaniały tryb single, ale równie bardzo dobry tryb multi, który został zauważony przez maniaków rozwalania potworów/kolegów* (niepotrzebne skreślić ;)). Na świecie powstały tysiące serwerów dla "pół-życiowych" ;), wyprzedzając swą liczebnością serwery Q3 i UT!

Dotychczas żadna gra nie miała tylu miejsc do gry sieciowej, tylko jednej się to udało, ale o tym zaraz. Mijały tygodnie, miesiące, oprócz kilku modów nadszedł Opposing Force, przyznam się, że cieszyłem się jak stały czytelnik CD-ACTION po lekturze AR ;). Ale niestety, OF okazał się dodatkiem oferującym nowe przygody jedynie w trybie single-player, w kwestii grania po sieci nic się nie zmieniło.

W międzyczasie ukazały się takie hity jak Quake 3 Arena czy Unreal Tournament, sława Half-Life'a nieco przycichła, żył sobie własnym życiem obok głównych nurtów, do czasu aż...

Pewnego pięknego dnia w sieci ukazał się mod do wielkiego HL: Counter-Strike. CS jest, jak już wiecie, nakładką na swojego starszego brata. Po zainstalowaniu ukazuje się nam prawie identyczny system menusów w stosunku do oryginału, a w oczy może rzucać się podmieniona bitmapa, która teraz przedstawia gustowne zdjęcie pana w kominiarce z pistoletem :P. Obeznany z HL-em gracz szuka od razu opcji gry samotnej, ale tym razem jej tu nie znajdzie. Counter-Strike został stworzony wyłącznie do gry w sieci i jak na razie posiada największą liczbę serwerów spośród wszystkich FPP-ków!!!

Co tak przyciągnęło graczy do tego świetnego dodatku? Odpowiedz jest bardzo prosta: grywalność. CS jest tak nieprawdopodobnie grywalny, że gdy za pierwszym razem zasiadłem do gry, koledzy musieli mnie później od kompa łomem odciągać ;), a warto nadmienić, że w tamtym okresie byłem maniakalnym fanem Q3. Od tamtej pory coś we mnie pękło, teraz liczy się dla mnie tylko CS.

Drugim niewątpliwym plusem gry jest jej realność. Mamy do wybory arsenał zaczynający się od pistoletów, a zamykający się na ciężkim karabinie maszynowym. Co ciekawsze, broń kupujemy na początku każdej rundy i mamy to zrobić w przeciągu 90 sekund. Po tym czasie już nic nie kupimy, nie ma lekko, wygrana = lepsza broń.

CS dzieli się na rundy, standardowo 5-minutowe, podczas których 2 różne teamy - terrorystów i antyterrorystów - wykonać mają z góry określone zadania, które są zależne od trybów gry. W grze znajdziemy 4 tryby gry zespołowej, niestety nie mam miejsca, by je tu opisać. Zapraszam po dalsze informacje do recenzji w którymś z poprzednich CDA.

I to już wszystko na temat: "mój pierwszy raz z CS-em" ;). Jak SLip da, to w następnym numerze znajdziecie opisy broni. Gdyby ktoś miał jakiś sugestie, pytania, to czekam. Oto mój e-mail: mr_blood@2com.pl. Na razie! Miłego fragowania życzy:

mr_blood

Od razu mogę powiedzieć, że "SLip da" (tzn. zgodzi się na zamieszczenie tekstu - to tak, żeby się komuś źle nie kojarzyło :)) i w następnym numerze znajdzie się opis broni. Powiem więcej. Mógłby się nawet znaleźć w obecnym, ale miejsca brak :(. To na razie tyle o CS-ie. Pora oddać pałeczkę... tzn. rakietnicę ;) miCKiemu i zająć się Serious Samem.



QIIIA - konfiguracja

Ten artykuł jest poświęcony tylko i wyłącznie grze Quake III: Arena. Mozesz znaleźć w nim porady dotyczące właściwej konfiguracji gry. No to zaczynamy.

Zacznę od podstaw, czyli co i gdzie. Zapewne niedoświadczeni gracze nie wiedzą, gdzie umieszczony jest konfig. A więc wchodzimy do katalogu, w którym mamy Q3, następnie wchodzimy do folderu "baseq3" i tam znajduje się plik q3config.cfg. Otwieramy go (najlepiej WordPadem) i przechodzimy do edytowania. Jezeli nie patchowałeś gry, to nikomu go nie wysyłaj, bo znajduje się w nim kod. Dopiero po spatchowaniu pojawia się osobny plik z kodem.

Teraz przejdę do komend, głównie związanych z grafiką, ale większość z nich działa także w konsoli (w trakcie gry wystarczy wcisnąć tyldę, która znajduje się na lewo od jedynki). Oto spis przydatnych komend:

bind [klawisz] [komenda] - przypisuje do danego klawisza komendę, np. bind space + moveup
echo [napis] - wyświetla dowolny napis
cg_drawFps [0/1] - włącza licznik klatek
cg_thirdPerson [0/1] - widok zza pleców
cg_simpleItems [0/1] - szczegółowo pokazuje przedmioty na mapie
cg_drawStatus [0/1] - pokazuje belkę statusową (to ta na dole)
cg_drawAttacker [0/1] - pokazuje, kto cię zaatakował
cg_drawAmmoWarning [0/1] - pokazuje ostrzezenie o wyczerpaniu się amunicji
cg_forceModel [0/1] - wszyscy mają ten sam model
cg_drawGun [0/1] - pokazuje model broni
cg_drawRewards [0/1] - pokazuje medale na ekranie
cg_fov [numer] - kontroluje kąt widzenia, im większa liczba, tym większy kąt
cg_zoomFov [numer] - jw., z tym ze przy włączonym zoomie
cg_marks [0/1] - włącza ślady po strzałach
cl_mouseAccel [numer] - przyspieszenie myszki, im większy numer, tym większe przyspieszenie
com_blood [0/1] - włącza krew
com_maxFps [numer] - ustala maksymalną liczbę klatek, odpowiednie ustawienie pomaga w skokach
r_drawSun [0/1] - renderuje światło słoneczne
r_picmip [numer] - ustawia wielkość tekstur, im większy numer, tym większe tekstury
r_detailTextures [numer] - detale tekstur, im większy numer, tym więcej detali
r_subdivisions [numer] - jakość krzywych, im większy numer, tym mniejsza ich jakość
r_fastSky [0/1] - jakość nieba: 1 gorsza, 0 lepsza
r_showSky [0/1] - rysuje niebo
r_dynamicLight [0/1] - włącza dynamiczne oświetlenie.

UWAGI

1. Jeśli do jakiejś komendy jest wybór [0/1], to opis tyczy się wartości 1.
2. Jeśli wpisujemy komendy w konsoli, nalezy poprzedzić je znakiem "/", a jeśli w konfigu, to wszystkie oprócz bind i echo nalezy poprzedzić napisem "seta".
3. Duze litery w komendach ułatwiają przepisanie, nie mają znaczenia w grze.
4. W zadnym wypadku nie wpisywać [i] do konfiga.
5. Pełna lista komend dostępna po wpisaniu cmdlist w konsoli.
6. Szukając komend mozna próbować w ten sposób: wpisujemy literkę, naciskamy TAB i ukazują się nam komendy na tę literkę.

Miniankieta

Wyniki

Pamiętacie pytanie, jakie zadałem wam w miniankiecie zamieszczonej w FPP Plusie #3 (czerwcowym)? Brzmiało ono następująco: "Co sądzicie o tym, aby czytelników, którzy w różny sposób zaznaczają swoją obecność, nagradzać fragami?" Z opinii, które do mnie dotarły, wynika, iż ogólnie jesteście za tym pomysłem. Natomiast jeśli chodzi o szczegóły, można zauważyć w waszych wypowiedziach pewne rozbieżności. Dzisiaj mogę zapewnić was, że pomysł ten wejdzie w życie. Jednak nic więcej na razie nie powiem :(.

Pytanie

Tradycyjnie - krótkie pytanko:

Co sądzicie o zamieszczaniu w FPP Plusie artykułów napisanych przez czytelników? Czy powinno ich być:
a) więcej niż w tym numerze
b) tyle ile w tym numerze
c) mniej niż w tym numerze
d) w ogóle nie powinny być zamieszczane.

Na odpowiedzi czekam do 21 września.

Polska Liga Klanów Unreal Tournament

Nie wiem, czy wiecie, ale PLKUT, o której pisałem już w poprzednich numerach FPP Plusa, znowu działa pełną parą. Klany biorące w niej udział rozegrały już dziesięć rund, a do końca pozostało jeszcze siedem (plus kilka dodatkowych spotkań związanych z pojawieniem się dwóch nowych klanów: FRAG EXECUTORS i RESURRECTION). Jeśli interesuje was, co aktualnie dzieje się w PLKUT, zapraszam na stronę ligi (ligaut.unreal.pl). Możecie na niej znaleźć nie tylko newsy i aktualne wyniki, ale także formularz, dzięki któremu klany UT mogą zgłaszać się do turnieju CTF, który PLKUT ma zamiar zorganizować.

Serious Sam - recka

Od niedawna mam grę Serious Sam. Jako wielki fan FPP-ów, od razu zainstalowałem ją, uruchomiłem i... no tak, ładuje się. Ładne demo, ale od razu zabrałem się do konfiguracji. Możliwości są bardzo duże, radzę się tym trochę pobawić. Zresztą, o tym później. Zaczynamy od...

FABUŁY
W XXI wieku nastąpiła wielka ekspansja ludzkości we wszechświecie. Na jednej z planet ludzie odkryli ruiny pozaziemskiej cywilizacji. Znalezione tam przedmioty pozwoliły na skok technologiczny. W trakcie ekspansji ludzie natknęli się na inteligentne i, niestety, wrogo nastawione istoty. Rozpoczęła się wojna, w której ludzkość traciła skolonizowane planety. Istoty zaatakowały system słoneczny, co spowodowało ostateczne posunięcie. Użyto wehikułu czasu, który przeniósł do przeszłości najlepszego ziemskiego żołnierza, Sama "Seriousa" Stone'a, który musiał zniszczyć obcych.

GRAFIKA
No tak, nic dodać, nic ująć. Grafika, szczególnie na mocniejszym sprzęcie (thx Tommy), jest momentami oszałamiająca. Wprawdzie tło nie wygląda najlepiej, ale wyobrażam sobie, co by się działo, gdyby była tam jakaś bitmapa w superdużej rozdzielczości. Modele w Serious Samie są wręcz genialne. Najbardziej do gustu przypadł mi Święty Mikołaj. W trakcie gry można natknąć się na takie cuda, jak zlodowaciała podłoga (są nawet odbicia!), po której można się ślizgać! Tego nie można opisać, to trzeba zobaczyć.

POTWORKI
No, tutaj jest świetnie. Wszystkie potwory, począwszy od bezgłowych, a skończywszy na golemach, są bardzo dobrze zrealizowane. Ich modele wyglądają ładnie, a inteligencja też jest dość dobra. Co prawda mówię tu o poziomach od Normalnego w górę, bo Turysta jest jak kod na nieśmiertelność (spróbuj zginąć). Najbardziej do



gustu przypadły mi "byczki" i "bezgłowe kamikadze". O ile te drugie są dosyć niebezpieczne, to te pierwsze oprócz niebezpieczeństwa zagwarantują wam także świetną zabawę. Można poczuć się jak torreador, chociaż nieudany unik kończy się wysokim lotem.

BRONIE
Nic nadzwyczajnego, ale też nie są złe. Świetna wyrzutnia rakiet i granatnik to moje ulubione bronie. Nie ma nic lepszego, jak rozwałka z biomechanoidami. Rozlatują się aż miło. W grze znalazła się też potężna broń, SBC Cannon. To, co się dzieje, gdy używa się tej broni, jest wręcz nieprawdopodobne (problemy z bagiennymi skoczkami :)). Jeszcze jedna interesująca broń to... nóż. Tak, tak, tu nie ma błędu. Nóż. Zabawa polegająca na unikaniu szkieletów i wbijania im noża w plecy (nieładnie...) jest przednia.

MULTIPLAYER
I tu tkwi mój problem. Niestety nie mogłem wypróbować tego trybu, ponieważ mój Internet jest zbyt wolny (och, jak ja nienawidzę tepsy). Jedyne, co mogę powiedzieć, to to, że jest opcja split screen, która obsługuje nawet do 4 graczy na jednym kompie. Co prawda gra nie należy wtedy do najwygodniejszych, ale tryb jest :).

INNE
Mogę jeszcze wspomnieć, że gra jest stosunkowo krótka, ale niesamowicie grywalna!!!!

Końcowa ocena: 10/10

miCKi

A teraz pora na coś z innej beczki, czyli kilka słów na temat zasad zachowywania się na serwerach FPP.

Kulturka na serwerach FPP

Gracze, którzy dopiero zaczynają podboje na arenie FPP, powinni skorzystać z poniższych porad, a nie wzorować się na osobach używających słowa "LAMA" w co drugim zdaniu, przeplatanego przekleństwami. Takich graczy jest niestety coraz więcej. Podam przykład krótkiej rozmowy pomiędzy dwoma graczami w CS-a:
- Cześć chłopaki jestem z Chicago z polonii wpadłem na polski serwer zagrać z rodakami. Co tam słychać w Polsce?
- A co cię to @#$^% &#$%@^&%# lamo obchodzi?

Często teksty są o wiele bardziej pikantne. Ale przejdźmy do sedna sprawy.

1. Po wejściu na jakiś serwer wypadałoby się przywitać. Hasła w stylu: Hi, hallo, cześć lub cze, yo itp. są mile widziane.
2. Po rozpoczęciu meczu starajcie się rozegrać go do końca, a nie wychodzić w środku gry, gdy dostajecie od lepszych.
3. Nie używajcie przekleństw (zbyt często).
4. Honorowym zachowaniem jest niestrzelanie do piszących.
5. Grajcie uczciwie, nie cheatujcie, nie kampujcie - tylko w takiej walce udowodnicie swoją klasę.
6. Nie śmiejcie się ze słabszych graczy (pamiętajcie, że wy też kiedyś zaczynaliście).
7. Przed opuszczeniem serwera można się pożegnać w stylu: nara, pa, cya (see you) itp., a jeśli był to duel, to podziękujcie za grę.

Starajcie się stosować do wyżej podanych wskazówek, a zdobędziecie dobrą reputację i będziecie mieli pewność, że nie dostaniecie kicka lub bana od admina. Problem chamskiego zachowania na serwerach jest już w pewien sposób ograniczany przez adminów oraz wprowadzenie cenzury (głównie na serwerach CS-a) - umieszczenie na serwerze programu, który zawiera słownik przekleństw. Jeśli w zdaniu, które napisałeś, jest choćby jedno z nich, zamienia on twoje zdanie np. na "Mam niewyparzoną gębę" lub "Mama zakazała mi przeklinać".



[SS]trAde

Lista dyskusyjna

Ludzie!!! Działa już lista dyskusyjna kącika FPP Plus. Aby się na nią zapisać, należy wysłać na adres listserv@silvershark.com.pl następującą wiadomość:

join fpp, adres_e-mail

Co do tematu, to najlepiej by było, gdybyście nic w nim nie umieszczali. Oczywiście zamiast "adres_e-mail" każdy z was musi podać swój adres e-mail. Gdy już się zapiszecie, maile na listę wysyłajcie na adres fpp@actionplus.com.pl. Na co czekacie? Zapisywać się!

Humor &



Blond Kawały

⦿ Jedzie blondynka samochodem drogą pod prąd. Z przeciwnej strony jadą samochody, głośno trąbiąc. Zatrzymuje ją policjant i pyta:
- Gdzie pani jedzie, zwariowała pani?!
- Nie wiem, ale chyba już jestem spóźniona, bo wszyscy wracają.

⦿ Do sklepu cukierniczego przychodzi blondynka.
- Czy są rodzynki?
- Nie, nie ma. Ale jest sernik z rodzynkami.
- Dobrze. To proszę mi wydłubać 20 deko.

⦿ Dlaczego blondynka, kiedy jest jej zimno, idzie w kąt?
- Ponieważ kąt ma dziewięćdziesiąt stopni.

⦿ Co myśli blondynka, jak dowiaduje się, że jest w ciąży.
- Może to nie moje?

⦿ Spotkały się dwie blondynki i jedna mówi:
- Słyszałaś, sylwester w tym roku wypadnie w piątek!
- Kurczę, byle nie trzynastego...

⦿ W jaki sposób blondynka zabija rybki?
- Topi je!

⦿ Czym różni się mądra blondynka od UFO?
- UFO podobno ktoś widział.

⦿ Jedna blondynka mówi do drugiej:
- Wiesz, że w Czeczenii zabito już 10 tysięcy osób.
- Ty, to na stare będzie milion.

⦿ Jedzie blondynka autem i nagle wjechała na mur. Wysiada i mówi:
- Przecież trąbiłam!

⦿ Co to jest: blondynka pod prysznicem?
- Czysta głupota.

⦿ Dlaczego blondynka zbiera w więzieniu butelki?
- Bo chce wyjść za kaucją.

⦿ Co to jest: blondynka w gipsie?
- Pustak.

⦿ Policjant przesłuchuje blondynkę:
- Co pani robiła w nocy z 14 na 15?
- Z 14 na którego?

⦿ Jadą dwie blondynki tramwajem. Pierwsza pyta kierowcy:
- Przepraszam, czy dojadę tym tramwajem na Grunwaldzką?
- Nie! - odpowiada kierowca.
Na to druga:
- A ja?

⦿ Do nowego domu blondynki przychodzą goście. Gdy pokazuje im sypialnię, zauważają dwie szklanki: pustą i pełną. Jeden z kolegów pyta:
- Po co ci one?
- Jak to, po co? Ta pełna jest mi potrzebna, gdy zachce mi się pić w nocy.
- A ta pusta?
- Jak mi się pić nie zachce.

⦿ Dlaczego blondynka smaruje szybę naftą?
- Bo słyszała, ze można zrobić interes na szybach naftowych.

⦿ Blondynka pyta konduktora:
- Jak dojechać do Frankfurtu?
- A jakim pociągiem chce pani jechać? - pyta

Algebra Dresów

Dresy tworzą przestrzeń dresową. Dresem tworzącym przestrzeń dresową, czyli dresorem, jest dres pomnożony przez odwrotność długości własnego bejsbola.

Dresy cechuje asocjacyjność (chętnie łączą się w grupy, przy czym obojętne jest, czy przechodnia biją razem dres1 i dres2, a dres3 pomaga, czy też odwrotnie). Ważną cechą jest także komutatywność, co znaczy, że dresy mogą bić naprzemiennie.

Ważnym aksjomatem jest postulowanie istnienia dresa zerowego (mało trenował) oraz dresa przeciwnego (w każdym stadzie trafi się czarna owca).

Działania dresów (i na dresach) tworzą adresową przestrzeń funkcyjną. Można udowodnić, że każda funkcja dresowa jest rozwijalna w szereg, jednak przeprowadzenie takiego dowodu jest w najwyższym stopniu niewskazane. Równie niepożądane jest dowodzenie, że każda funkcja dresowa w przestrzeni dresowej (ob.) jest bejsbolizowalna.

Bejsbolowa niezależność dresowa

Mówimy, że dresy SĄ bejsbolowo niezależne, jeżeli nie muszą pożyczać kija od kolegi. Liczbę dresów bejsbolowo niezależnych nazywamy wymiarem przestrzeni dresowej. Bar jest to zbiór dresów bejsbolowo niezależnych. Rozkład dresa w barze jest jednoznaczny.

Dresowe przestrzenie bejsboliczne

Aksjomatykę d.p.b po raz pierwszy sformułowali Haustodt i Chtachet (nie mieli już drugiej okazji). Znamienne jest także to, że znany badacz topologii dresów, Japończyk Taki-Bourbaki, nazwał d.p.b przestrzeniami polskimi.

Def. Niech X będzie pewnym zbiorem dresów (x), a P zbiorem przechodniów (p). Funkcję x(p), odwzorowującą P na R (reanimacje), taką, że każdy x zawiera się w R (przychodzi dobić ofiarę), przy czym x jest nieujemny w sensie Wassermana, spełniająca warunki: 1 - Symetrii: nie ma znaczenia, czy przechodnia bije dres1 czy dres2; 2 - Nierówności sił: dwa dresy: dres1, bijący przechodnia x i y, oraz dres2, bijący przechodnia y i z, SĄ razem co najmniej tak samo silni (a może i silniejsi) niż dres bijący przechodniów x i z. 3 - Tożsamości położenia: jeżeli przechodzień bity jest jednocześnie przez dwóch dresów, to znaczy, że są oni w tym samym miejscu, nazywamy bejsbolową odległością cmentarną.





Jeżeli spełnione są tylko warunki 1 i 2, to funkcję tę nazywamy bejsbolową odległością kaleką (przechodzień p zdąży uciec przed drugim dresem, ale okupi to ciężkim uszkodzeniem ciała).

Ciągi Dresy'ego

Ciąg dresów nazywa się ciągiem Dresy'ego, gdy dla każdego silnego (niezerowego) dresa w ciągu alkoholowym można znaleźć dwu silnych przechodniów, którzy i tak nie daliby mu (z dokładnością do znaku) rady.

Ćwiczenia

1. Pokazać, że p.d.b jest zupełna.
2. Pokazać, że na granicy ciągu Dresy'ego rzadko kiedy stoją WOP-iści.

Z pamiętnika pracownika

PONIEDZIAŁEK - Dostaliśmy komputery. To takie telewizorki z pudełkiem i kawałkiem harmonii. Fajne są.
WTOREK - Cały dzień siedzę przed komputerem. Chyba się popsuł.
ŚRODA - Przyszedł nasz kierownik i włączył komputer do gniazdka.
CZWARTEK - Dzisiaj pracujemy na komputerach jak szaleni. Dostałem się na 10 level. Ale Złotowa był lepszy. Padł na 12.
PIĄTEK - Nie mogę przejść 13 poziomu. Dzisiaj chyba znowu zostanę na noc.
SOBOTA - Rano przyszli policjanci. Żona zgłosiła moje zaginięcie. Na razie zamieszkam u Złotówy.
NIEDZIELA - Bank zamknięty. Nie mogę się doczekać poniedziałku.



Horror



PONIEDZIAŁEK - Dzisiaj szkolenie. Razem ze mną idzie Złotówa i Bromba. Wykładowca załamał się już po 10 minutach. Coś jednak wynieśliśmy z tego szkolenia. Ja mam piękny komplet długopisów, a Złotówa nowy rzutnik.
WTOREK - Nareszcie mamy kserokopiarkę. Przy pierwszym uruchomieniu Złotówa naświetlił sobie oczy. Później Bromba postanowiła odbić sobie słownik. Teraz czekamy na nową kserokopiarkę. I na powrót Bromby ze szpitala.
ŚRODA - Alarm bombowy. Ewakuacja budynku. Ktoś zostawił podejrzaną reklamówkę w toalecie. Saperzy ją zdetonowali. Teraz potrzebny będzie remont WC, a nasz dyrektor będzie musiał jeszcze raz zrobić zakupy.
CZWARTEK - Wypłata. Postanowiłem zaszaleć. Kupiłem sobie nowe skarpetki. Nawet niedrogo, choć na drugą musiałem pożyczyć.
PIĄTEK - Razem z Ziutkiem jedziemy w delegację. Niestety, mój rower ma przebite koło, więc Ziutek bierze mnie na ramę. Po drodze zatrzymujemy się na nocleg. Spanie na świeżym powietrzu ma swoje dobre strony.
SOBOTA - Delegacja bardzo się udała. Wszyscyśmy się fajnie bawili. Najgorzej będę wspominał Izbę Wytrzeźwień.
NIEDZIELA - Rano okazało się, że ukradli nam służbowy rower. Do domu wracaliśmy więc na piechotę.
PONIEDZIAŁEK - Mamy nową pracownicę. Postanowiliśmy wymyślić jej jakąś ksywkę. Po 3 godzinach intensywnego myślenia już ją mieliśmy. Nazwaliśmy ją: Nowa.
WTOREK - Nowa dzisiaj nie przyszła. Podobno zrezygnowała z pracy. To wina Złotówy. Nie każdy wytrzyma na widok grubego faceta ubranego jedynie w banknot 10-złotowy.
ŚRODA - Bromba wróciła ze szpitala. Ale trafił tam Ziutek ze skomplikowanym złamaniem kości śródręcza. Upadła mu jakaś kartka i poprosił Brombę, żeby się odsunęła. Wtedy ona poszła mu na rękę.
CZWARTEK - Z okazji wdrażania u nas nowoczesnych technik pracy kierownik kazał nam pisać na komputerach. Jako pierwsza komputer zapisała Bromba. Na moim też już brakuje miejsca.
PIĄTEK - Czyścimy komputery. Okazało się, że kierownikowi chodziło o coś innego. Za to teraz komputery w ogóle już nie działają. Może woda była za gorąca?
SOBOTA - Nareszcie łykent. Zbieramy ze Złotówą grzyby. Odchodzą razem z tynkiem. Na niedzielę zostanie nam już tylko przedpokój.
NIEDZIELA - Rano wpadł do nas sąsiad z góry. Do czasu wyremontowania sufitu będziemy mieszkać we trzech.
PONIEDZIAŁEK - Spóźniłem się do pracy. Wszystko przez te korki. Już mi się całkiem przetarły. Będę musiał sobie kupić jakieś inne buty. (Ale drugi raz już nie kupię sandałów. W zimie.)
WTOREK - Zostałem właścicielem komórki. Ze Złotówą już nie dało się mieszkać.
ŚRODA - Zginął mój zszywacz. Nikt się nie chce przyznać. Ale ja podejrzewam Brombę. Ma nową sukienkę.
CZWARTEK - Pogodziłem się z żoną... Ziutka. Moja żąda rozwodu. Rozprawa jutro.
PIĄTEK - Siedzimy z żoną przed salą rozpraw. Nagle słychać, jak sędzia krzyczy do woźnego: powódkę! Idziemy do domu. Nie będzie nas sądził jakiś pijak.
SOBOTA - Byliśmy na imieninach u Bromby. Strasznie się wymalowała i wystroiła. Wyglądała jak pisanka. Złotówa tak jej powiedział. Wtedy ona zaproponowała, że ugotuje mu jajka. Złotówa jakoś dziwnie zbladł. Jajek w każdym bądź razie nie było. Była kura i coca-cola. Podobno po okazyjnej cenie. Import z Belgii.
NIEDZIELA - Jakoś dziwnie się czuję. Dowiedziałem się również, że Bromba jest w szpitalu. U Złotówy nikt nie odbiera. Pewnie pojechał na ryby.
PONIEDZIAŁEK - Ciągle kiepsko się czuję. Lekarz powiedział, że to zatrucie, więc dzisiaj siedzę w domu. Postanowiłem pooglądać sobie telewizję. Niestety, wieczorem już nie mogłem nic oglądać. Sąsiedzi zasunęli zasłony.
WTOREK - Jestem w pracy. Wszyscy już wyzdrowieli. Miło popatrzeć na znajome twarze. Żeby tylko tak Bromba wszystkiego nie zasłaniała.
ŚRODA - Zainstalowali u nas w pracy automat z pepsi colą. Albo mamy straszne szczęście, albo ten automat jest popsuty. Wszyscy wrzucający monety zawsze coś wygrywają.
CZWARTEK - Ząb mnie strasznie rozbolał i w nagłym przypływie odwagi poszedłem do dentysty. Na fotelu po mojej odwadze już nie było śladu. Wyskoczyłem z fotela jak z procy. Dopiero po pokonaniu jakichś 5 km wyjąłem z zęba wiertło. Po jakimś czasie dogonił mnie dentysta. Samochodem. Znalazł mnie po szlaczku z części jego aparatury, jaki za sobą zostawiłem. Jej spłacanie zajmie chyba resztę życia... moich dzieci i wnuków. Za to ząb już mnie nie boli.
PIĄTEK - Dla poprawienia wystroju biura Bromba przyniosła jakieś zielsko w doniczkach. Złotówa, jak to zobaczył, strasznie się ucieszył. Powiedział mi, że to marihuana i zaczął robić skręty. Fajny miał odlot. Po tym, jak to Bromba zobaczyła. Zresztą, to nie była wcale marihuana tylko jakieś paprotki.
SOBOTA - Poszedłem z Brombą i Złotówą do kina. Bromba przyniosła wiadro popcornu. Ale cholera nie chciała się podzielić. Mieliśmy miejsca w pierwszym rzędzie. Po reklamach Złotówa zwymiotował, ja cały seans płakałem (choć to była komedia), a Bromba dostała zeza rozbieżnego.
NIEDZIELA - Pojechaliśmy ze Złotówą na ryby. Ale smażalnia była zamknięta. Pojechaliśmy więc do mieszkania Złotówy. Skończyło się jak zwykle: na śledzikach i wyborowej.
PONIEDZIAŁEK - Bromba powiedziała, że napiłaby się herbaty. Ja na to, że ja też. Niestety, herbaty nie ma już od dwóch tygodni.
WTOREK - Dzisiaj Złotówa zrobił wszystkim herbaty. Była jakaś dziwna, jakby ziołowa. Ciekawe, dlaczego paprotki Bromby nie mają już liści. Przecież to jeszcze nie jesień.
ŚRODA - Po pracy poszliśmy z Ziutkiem na mecz. Było extra. Piłkarze początkowo grali niemrawo, ale za to w drugiej połowie już bardzo szybko poruszali się po boisku. Za nimi zaś gromada kibiców. Padły też bramki. Obie. W ogóle atmosfera była bardzo gorąca. Za to cały czas schładzały nas policyjne sikawki. Mam z tego meczu dużo pamiątek: policyjny kask, pałki, tarczę z napisem POLICJA, skrawki munduru, siniak od ławki na plecach, wybite dwa przednie zęby, jakieś szaliki.
CZWARTEK - Nudy. Gdyby Złotówa niechcący nie podpalił biurka kierownika, dzień byłby na straty. Na kierowniku długo jeszcze utrzymywała się piana. Nie tylko ta z gaśnicy.
PIĄTEK - Ziutek przyszedł dzisiaj bardzo wesoły. Co prawda nie minęło jeszcze 48 godzin, ale go już wypuścili. Jutro nasza drużyna ma mecz wyjazdowy. Ziutek obiecał, że mi coś przywiezie.
SOBOTA - Dzisiaj pierwszy raz w życiu leciałem. Potrącił mnie samochód. Ciężarowy. Kierowca ciężarówki bardzo się wkurzył i zaczął mocno trząść drzewem, na którym wylądowałem. Gdyby mu w międzyczasie nie ukradli wozu, kto wie, jak by to się skończyło.
NIEDZIELA - Nareszcie zdjęli mnie z drzewa. Strażacy to supergoście. Zabrali mnie na akcję. Nie wiem, dlaczego się śmiali. Przecież ten kot, którego zdjęli z drzewa, nie był wcale do mnie podobny.



☺ Blond Kawały

konduktor.
- No chyba nie towarowym!

☺ Jadą dwie blondynki motorem i kłócą się, która ma siedzieć przy oknie.

☺ Dlaczego blondynka nie je bananów?
- Bo nie może znaleźć suwaka.

☺ Dlaczego blondynka je ziemię?
- Bo grunt to zdrowie.

☺ Dlaczego blondynka wkłada gazetę do lodówki?
- Bo chce, żeby zawsze była świeża!!!

☺ Czym się różni blondynka od frytki?
- Blondynka jest gorzej strawna.

☺ Dwie blondynki kupują prezent dla przyjaciółki. Jedna mówi:
- Słuchaj, to może kupimy jej książkę?
A druga na to:
- Nieeee, no co ty, książkę to ona już ma.

☺ Na Wydziale Chemicznym Politechniki Śląskiej podczas laboratorium blondynka pyta się swojej koleżanki:
- A co ty tam właściwie robisz?
- Ekstrahuję.
A blondynka na to:
- To zrób mi dwa.

☺ Czym się różni blondynka od dysku twardego?
- Czasem dostępu

☺ Blondynka z brunetką przygląda się pływającym po stawie kaczkom. Brunetka mówi:
- To są kaczki krzyżówki.
- Żartujesz! - mówi blondynka. - Krzyżówki to są w gazecie!

☺ Kto wymyśla dowcipy o blondynkach?
- Brunetki, które właśnie śpią same.

☺ Sekretarka-blondynka odbiera telefon: - Niestety, szef jest na naradzie, ale jeśli ma pan bardzo pilną sprawę, to go obudzę...

☺ Przed automatem z wodą sodową stoi blondynka. Wrzuca monetę, czeka, aż szklanka napełni się wodą, wypija, wrzuca monetę, i tak bez końca. Ludzie stojący za nią w kolejce niecierpliwią się.
- Niech się pani pospieszy!
- Nie ma głupich, ja cały czas wygrywam!

☺ Na imprezie facet opowiada dowcip.
- Co to jest? Jest długie, czerwone i często staje? Nie wiecie? To proste - tramwaj.
Pewnego razu będąc na innej imprezie, facet słuchał, jak znajoma blondynka opowiadała jego dowcip innym ludziom.
- Co to jest? Jest długie, czerwone i często się pręży?
Facet słysząc to, zagadał do sąsiada:
- Ciekawe, jak ona z tego zrobi tramwaj?

☺ Jadą dwie blondynki windą. Nagle winda stanęła między piętrami. Przerażone blondynki - jedna, a potem druga - krzyczą.
Pierwsza blondynka:
- Pooomooocy!!!
Cisza, nikt nie słyszy. Więc druga blondynka woła:
- Pooomooocy!!!
Cisza. Po chwili jedna blondynka mówi do drugiej:
- Zawołajmy razem, może wtedy nas ktoś usłyszy.
- Raaazeeem, raaazeeem,...

☺ Stoją dwie blondynki przy windzie, jedna mówi:
- Zawołaj windę.
Blondynka woła:
- Winda, winda.
Druga blondynka mówi:
- Nie tak, przez guzik.
Blondynka łapie swój guzik od bluzki i mówi:
- Winda, winda...

Cats & Dogs

Może wydać wam się dziwne, że na łamach naszego pisma pojawia się zapowiedź filmu, który należy do szeroko pojętej gałęzi kina familijnego. Warner Bros. Pictures wypuścił (jak do tej pory - w Ameryce) film Cats&Dogs, który można uznać za zupełnie nowy rodzaj komedii familijnej, podczas kręcenia której użyto niespotykanego dotąd na tak wielką skalę połączenia różnych technik - aktorstwa, kukiełek, animacji. Film traktuje o odwiecznej rywalizacji tytułowych pupili domowych, które na co dzień towarzyszą nam w życiu. Ludzie nieświadomi niczego nie zdają sobie sprawy z toczącej się na śmierć i życie wojny psów z kotami.

Wredne koty pod wodzą Tinklesa wprowadzają w życie plan unicestwienia psiej populacji, przypuszczając pierwszy atak na dom doktora Brody'ego, odpowiedzialnego za wynalezienie szczepionki zapobiegającej uczuleniom na psią sierść.

W obronie doktora, jego rodziny, jak i całej ludzkości staje sfora psich agentów, w których rękach, a raczej łapach, leży teraz nasza przyszłość. Mimo że głównymi postaciami w filmie są zwierzęta, to na ekranie zobaczymy - czy też tylko usłyszymy - całą plejadę gwiazd. Rolę doktora Brody'ego otrzymał Jeff Goldblum, a jego rodzina to Elizabeth Perkins i Alexander Pollock. Ważniejsze jednak kreacje związane są z obsadą zwierzęcą filmu, gdyż głosów zwierzakom użyczyły takie sławy jak Alec Baldwin, Michael Clarke Duncan, John Lovitz, Joe Pantoliano czy Susan Sarandon. Głównym bohaterem i obrońcą ludzkości jest mały piesek rodziny Brodych o wdzięcznym imieniu Lou, któremu głosu użycza Tobey Maguire. Ma on za zadanie strzec szczepionki, a wydatnie pomaga mu w tym drużyna starszych psów, wśród których znajdują się spece od materiałów wybuchowych, elektroniki, broni itp. - ot, taki psi Seal Team.

Reżyserem filmu jest Larry Gutterman, a producentem Chris de Faria - panowie, którzy stanęli przed nie lada wyzwaniem. Co prawda, w historii kinematografii powstawały filmy, których głównymi bohaterami były zwierzęta (np. Lassie







▸Pozwól na stronę



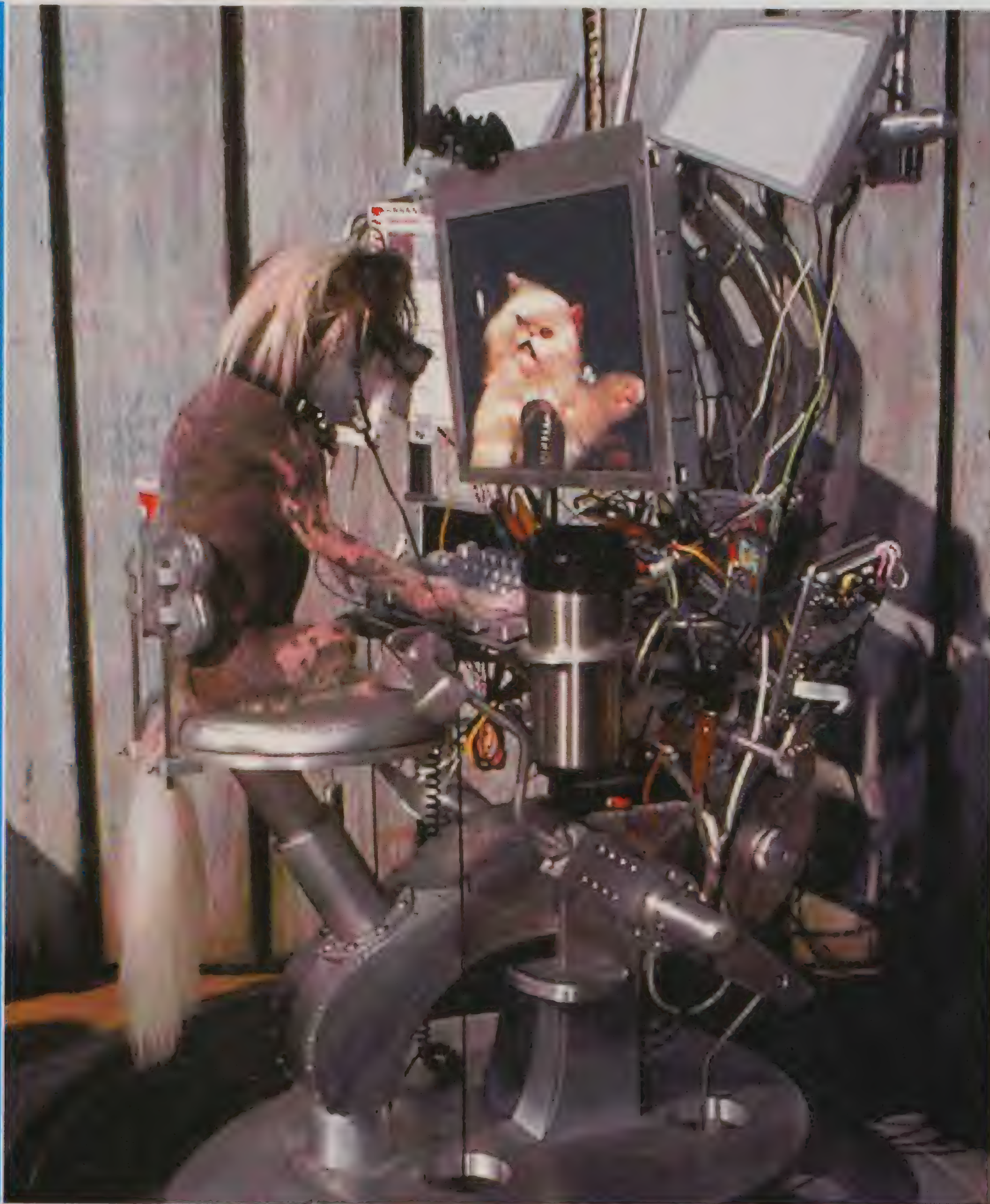
Stronka jest we flashu, więc może być problem z dobiciem się na nią. Warto jednak, bo oprócz trailerów z filmu można tu znaleźć całą masę informacji. Szczegółowe życiorysy zwierzaków, opisy efektów specjalnych, dane techniczne i wiele, wiele innych.

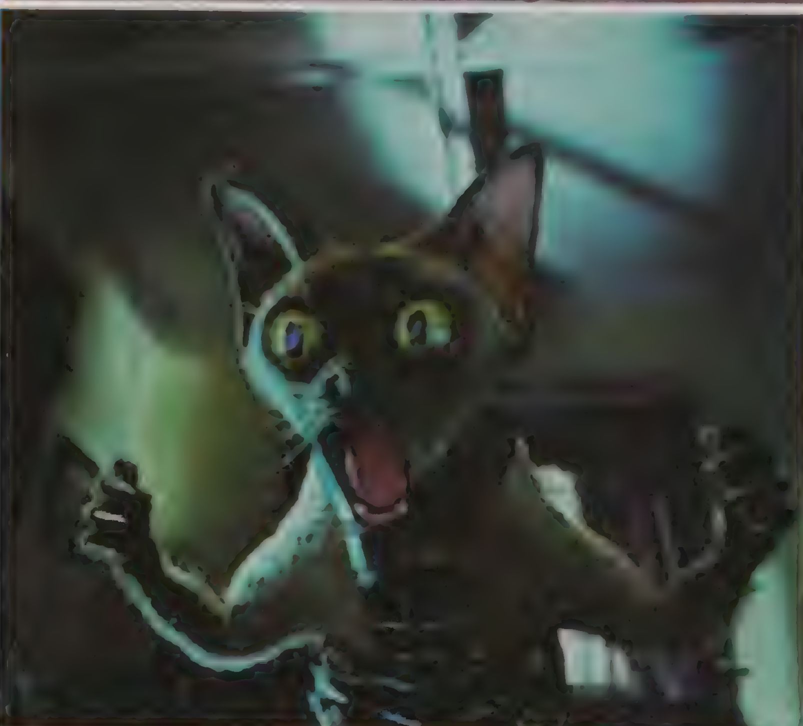
http://catsanddogsmovie.warnerbros.com



czy nasz milicyjny bohater - Cywil), to jednak skala kreacji aktorskich, jak i personifikacji fauny nigdy nie była tak różnorodna i skomplikowana.

Na planie przebywało 27 psów i 33 koty. Łącznie scenariusz wymagał około setki zwierząt. Trudno wyobrazić sobie osiedle z budami dla całej menażerii, a ponadto miejsca ćwiczeń, treningów, tresury (a ile karmy dla psów i kotów?). Jako że film obfituje w efekty specjalne, którymi nie pogardziłby nawet producent agenta 007, powstał problem uchronienia zwierzaków od wszelkich niebezpieczeństw z tym związanych. O tym, jaki fragment filmu nakręcić z udziałem prawdziwych zwierząt, decydował doświadczony







opiekun i treser - Boone Narr. Jego wiedza na temat zachowań i możliwości zwierząt pozwoliła na bezpieczne wykorzystanie podopiecznych. Gdy sceny z udziałem pupili nie nadawały się do kręcenia, sięgano po lalki, które stworzone zostały przez wybitnych specjalistów z Henson Creature Shop, a gdy i te nie stawały na wysokości zadania, w swoje ręce problem brali specjaliści od efektów komputerowych, którzy mieli chyba najwięcej roboty. Łącznie w przedsięwzięciu brało udział ponad dwudziestu specjalistów od efektów specjalnych, co świadczy o skali produkcji, jak też gwarantuje widzom dobrą zabawę oraz wysokiej klasy widowisko z bardzo oryginalną fabułą. W kinach w naszym kraju możemy spodziewać się Dogs&Cats na początku listopada.

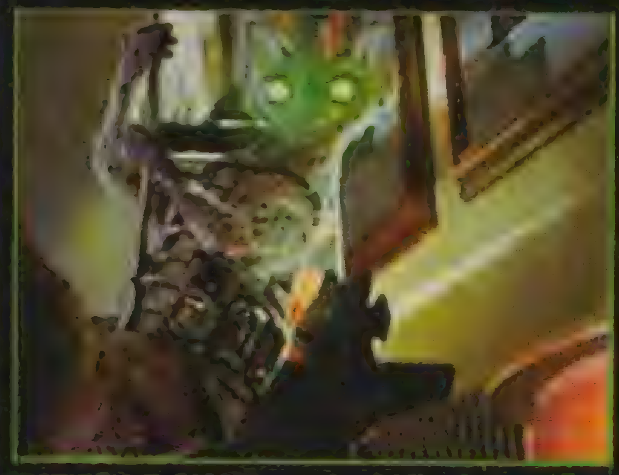
Psy i koty



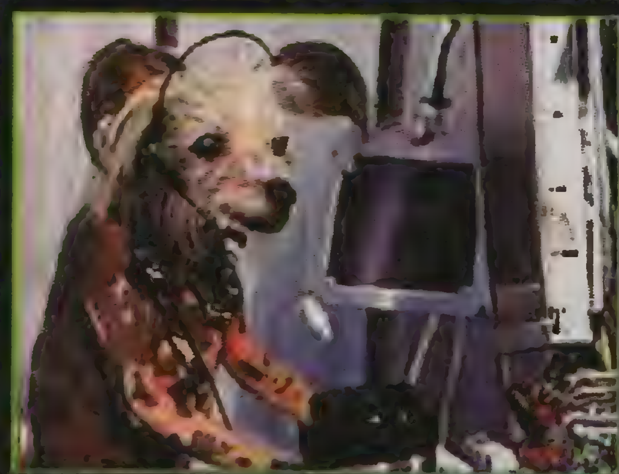
1. Butch
Agent numer: 1-061 H.D.
Imię ludzkie: Butch
Waga: 150 funtów
Kolor sierści: żółty
W służbie: 58 psich lat
Specjalność: "walka wręcz"



2. Tinkles
Imię ludzkie: Tinkles
Rasa: kot perski
Waga: 11 funtów
Kolor sierści: biały
Mózg tajnej organizacji kotów



3. Ninja
Imię ludzkie: nieznane
Rasa: kot syjamski
Waga: 8 funtów
Kolor sierści: czarny
Mistrz skrytobójczej walki



4. Peek
Agent numer 1-056 P.T.
Imię ludzkie: Peek
Rasa: Chinese Crested
Waga: 12 funtów
Kolor sierści: czarny/szary
W służbie: 42 psie lata
Specjalność: broń Hi-Tech, komunikacja.



5. Russian
Imię ludzkie: nieznane
Rasa: kot rosyjski
Waga: między 6 a 8 funtów
Kolor sierści: niebiesko-szary
Najemnik szkolony przez Sasha X. Uciekinier z Władywostoku.



7. Lou
Agent numer: 1- 007 N.B.
Imię ludzkie: Lou
Rasa: Beagle
Waga: 22 funty
Kolor sierści: biały, brązowy, czarny
W służbie: 1 psi rok
Specjalność: specjalista od kontaktów z ludźmi, zielony pas w Kung-Fu

Konkurs

Upiększamy gry

W bieżącym numerze Action Plusa zamieściliśmy interesujący artykuł o ulepszaniu gier komputerowych. Tekst dotyczył Combat Mission i "cudów", jakie można osiągnąć wlepiając do gry własne lub zdobyte na sieci poprawki, łatki itp.



Mamy dla Was specjalną propozycję. Jeśli macie ulubioną, ukochaną i na maxa dopieszczoną grę - przyślijcie nam screeny, na których będzie widać efekt tej ciężkiej harówki.

O ile materiał okaże się interesujący, tekst i obrazki autora zamieścimy na łamach Action Plusa. Autor dostanie oczywiście aktualną stawkę redaktorską oraz dodatkową nagrodę (gorącą grę komputerową).

Konkurs trwa do 1 Października 2001 (obowiązuje data stempla pocztowego) . Rozwiązanie w listopadowym numerze. Materiałów nie zwracamy!



Zeus: Poseidon Expansion

Naciśnij [CTRL]+[ALT]+[C] i wpisz:

mammaldrome - szybsze zbiory?
atlasthegreat - Atlas pomaga ci w twoich projektach
soundFrags --zabijane zwierzaki wydają dziwne dźwięki
seasick - Posejdon zapewnia 10x większe połowy
hotlava - możesz walnąć fireballem w wybrane miejsce
bigbadwolf - ???
elite sheep - ???

Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)

Do wykonania także w głównym menu.

Odsłonięcie wszystkiego, co możliwe
Pauza, potem trzymaj R, wciśnij B, A, dół, A, Start, Start, B, A, prawo, B, prawo, A, góra, lewo.

Wybór poziomu i max. kasy
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij, B, A, lewo, dół, B, lewo, góra, B, góra, lewo, lewo.

Wybór poziomu
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij A, Start, A, prawo, góra, góra, dół, dół, góra, góra, dół.

Reset czasu
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij lewo, góra, Start, góra, prawo.

Disco zoom
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij lewo, A, Start, A, prawo, Start, prawo, góra.

Odsłonięcie Spider-mana
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, Start.

Odsłonięcie Mindy'ego
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij A, lewo, lewo, góra, prawo, B, A, Start.

Łażenie po ścianie Spider-mana
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij prawo, A, dół, B, A, Start, dół, A, prawo, dół.

Wyłączenie krwi
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij B, lewo, góra, dół, lewo, Start, Start.

Krwawa twarz Smileya
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij Start, A, dół, B, A, lewo, lewo, A, dół

Latanie
Pauza, potem trzymaj R i wciśnij lewo, A, Start, A, prawo, góra, Start. Przytrzymaj A, by latać, lub B, by zawisnąć w powietrzu.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (GBA)

Odblokowanie Michaela Jacksona
Podświetl w głównym menu opcję Arcade i wciśnij lewo, lewo, prawo, prawo, lewo, prawo i L i R.

Odblokowanie Rumble Mana
Podświetl w głównym menu opcję Championship i wciśnij lewo, lewo, prawo, lewo, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo i L+R.

Odblokowanie Shaquille O'Neal
Podświetl w głównym menu opcję Survival i wciśnij lewo, lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, lewo, lewo, prawo oraz L+R.

Twisted Metal Black (PS2)

Nieśmiertelność
W czasie gry przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, naciśnij góra, dół, lewo, prawo, prawo, lewo, dół i góra.

Niekończąca się broń
Przytrzymaj L1 + R1 + L2 + R2 i naciśnij góra, X, lewo, O. Jeśli się nie pomyliłeś, pojawi się komunikat. Aby wyłączyć, wprowadź ten cheat jeszcze raz.

Superkarabiny maszynowe
Przytrzymaj L1 + R1 + L2 + R2 i naciśnij X, X, trójkąt. Jeśli się nie pomyliłeś, pojawi się komunikat. Aby wyłączyć, wprowadź ten cheat jeszcze raz.

Wymiana broni na zdrowie
Przytrzymaj L1 + R1 + L2 + R2 i naciśnij trójkąt, X, kwadrat, O. Jeśli się nie pomyliłeś, pojawi się komunikat.

Zabijanie jednym ciosem
W trakcie gry przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, naciśnij X, X, góra.

Specjalny atak zamrażający
W trakcie gry przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2, naciśnij prawo, lewo, góra.

Lista ataków energetycznych i jak je uzyskać:
Freeze Ball (lodowa kula) - góra, dół, góra
Mine (mina) - prawo, lewo, dół
Charge-Up Mine (napakowana mina) - prawo, lewo, dół (przytrzymaj przez sekundę)
Niewidzialność - lewo, lewo, dół, dół
Tarcza - prawo, prawo, dół, dół
Skok - L1 + R1 w tym samym momencie
Broń do tyłu - lewo, prawo, dół + przycisk strzału

rain from heaven - ???

Alone in the Dark: The New Nightmare

• W linii komend dodaj **wizardmaster** (np. C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster). Dzięki temu po rozpoczęciu gry w katalogu Inventory będziesz miał Cheat Menu. Dalej chyba nie muszę tłumaczyć? :)

• Grając Carnabym spotykasz w pewnym momencie Edenshaw (cut-scenka). W efekcie otrzymujesz "amulet zapisu". Teraz błyskawicznie zgraj grę! Potem wczytaj save - ponownie zacznie się cut-scenka... i znów dostaniesz amulet. Znów szybko zapisz stan gry itd. W ten sposób można sobie uzbierać całkiem sporo amuletów...

Anachronox

Zajrzyj do katalogu Anachronox\anox\data\CONFIGS. Tam za pomocą edytora tekstu otwórz plik: **Default.cfg**. Znajdź linię: **set debug 0**. Zamiast **0** wpisz **1**, zgraj plik, uruchom grę. W czasie gry naciśnij [~] i wpisz:

invoke 1:86 - Cheat Menu
battlewin - wygrywasz bitwę
noclip - przenikanie przez mury itd.
exec noxdrop - ???
exec noxdrop_ai - ???
exec bed - ???
exec envshot - ???
map [nazwa mapy] - zmiana mapy na:
tours; tours2; bricksb; hovel; rowdys; bricksd; whacks; zordos; mmuseum; onegate; bricksc; casinox; tenements; bricksc2; franks; grumpos; mystech1; mystech2; sewagic1; sewagic2; slounge; museum; vendomart; senderss; scommons; sendormitory; routubes1; routubes2;mugmug; redlight; sexmach; orange; tubbies; slutopia; starport; labbuilding; servicetunnel; sunstrip; votowne; chamber; republic; warshipbay; hephpoor; hephaestus; hephtower1; hephtower2; hephfactory; hephpipes; hephlava; levant1; levant2; levant; kraptonbay; kraptonmaze; kraptonjail; ballotine; baltown; doren; waugees; whitendon; whitecaves; tensil; temple; commiteon; commbase; limbus; crevicelanding; crevice.

Conflict Zone

Naciśnij [C] podczas gry, by zaktywizować "chat-window". Naciśnij [Backspace] i wpisz:

WIN - wygrałeś misję
MY TAYLOR IS RICH - 20 000 pkt. i 100% popularności
REPLAY ALL MISSIONS - dostęp do wszystkich misji

Dead Zone

Naciśnij [Enter] i wpisz:

give me some oil - 10 000 ropy naftowej
on screen - otwierasz mapę
protect me - God Mode
free build - buduj, co chcesz!
fast build - buduj szybko
show enemy mines - widzisz kopalnie wroga
victory - wygrałeś!
defeat - przegrałeś

Equestriad 2001

Na początku gry idź do **Options**, wybierz **Cheats**. Teraz wpisz tam cheat, [Enter].

MR HAPPY - po prostu wszystko idzie łatwiej
BIGHEAD - Big Head mode
PHAR LAP - nieskończona energia podczas podróży
CHRISTMAS SNOW - pada śnieżek, pada
GENIE IN A BOTTLE - odblokowuje wszystkie trasy i konie
NEW YEARS EVE - fajerwerki
TANTALUS BIG AIR - "ballistic rider" (cokolwiek by to miało znaczyć...)

FIFA 2001

Wpisz w głównym menu:

Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - "free players"
Bigheads - Big Head mode
Playersarelocked - przeciwnicy nie mogą się ruszać
Lightsout - gdy gaśnie światło, zawodnicy świecą!
Dizzy - z nieba zstępuje... zobacz zresztą sam!

Grouch

1. Uruchom **grouch.exe** z parametrem **Lolailo** - wielkość liter jest istotna!
2. Po uruchomieniu gry pojawi się okienko. Wybierz zakładkę "Developer", zaznacz "Vidas infinitas" i "Game", naciśnij "OK".
3. Teraz twój bohater nie traci życia, nawet jeśli zginie.

Independence War 2

Otwórz plik **defaults.ini** (znajdziesz go w głównym katalogu gry) za pomocą edytora tekstu i znajdź linię **developer_mode = 0** - zero zamień na **1**. Następnie zajrzyj do **jatalogu /configs** i dopisz to, co poniżej, do **default.ini**, pod linią **cheat key section**.

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Uruchom grę. W czasie rozgrywki naciskaj (jednocześnie) ww. kombinacje klawiszy, by uzyskać:

[I] [CTRL] [Alt] - god mode dla pilota
[X] [CTRL] [Alt] - rozwalasz namierzony cel
[G] [CTRL] [Alt] - skok w pobliże namierzonego celu
[K] [CTRL] [Alt] - pa, pa...

A to wersja dla mniej ambitnych:

Wejdź do "player history" i "mission screen", kliknij **history box**. Wpisz: **darkgoat** - aktywizujesz cheat mode. Teraz możesz zastosować następujące kombinacje klawiszy:

Te kombinacje na "player history":
[Left Shift] + [Backspace] - dodaje daną misję do player history
[Left Shift] + 0 - dostępne wszystkie misje

A te podczas gry:
[Left Shift] + P - ściągamy obrazek (*)
[Left Shift] + M - kontynuujemy ściąganie obrazków
[Left Shift] + 8 - skok w pobliże celu
[Left Shift] + 9 - widzisz szybkość celu
[Left Shift] + 0 - rozwalasz namierzony cel
[Left Shift] + I - god mode
[Left Shift] + W - wygraliśmy!!!
[Left Shift] + J - skok do najbliższego punktu Lagrange'a

(*) do katalogu resource\art\screens

Max Payne

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dopisać: **-developer**. (Np. C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer). Uruchom grę, naciśnij **F12**, by wejść w konsolę, wpisz cheat, [Enter], ponownie [F12].

GetAllWeapons - wszelka broń
GetInfiniteAmmo - nieskończona amunicja
God - God Mode
Mortal - anulowanie God Mode
ShowFPS - ilość FPS (nie zawsze działa...)
NoClip - latamy
NoClip_off - nie latamy
Get[nazwa broni] - dostajesz broń o danej nazwie, np. GetBeretta - masz berettę
GetHealth - energia na maxa
GetPainkillers - środki przeciwbólowe na maxa (czyli max no-pain :))
GetBulletTime - pomatriksujemy teraz :)
c_addhealth (100) - energia (health) na 100

A oto lista broni:
Baseballbat; Beretta; BerettaDual; DualBeretta; DesertEagle; SawedShotgun; PumpShotgun; Jackhammer; Ingram; IngramDual; DualIngram; MP5; ColtCommando; Molotov; Grenade; M79; Sniper.

Operation Flashpoint

Kilka save'ów w obrębie misji

Sprawa jest bardzo prosta :). W czasie gry naciskasz [Alt]+[Tab], by zwinąć grę na pasek zadań. Potem zaglądasz do katalogu Users\\Saved\Campaigns\1985. Tam znajdziesz save z gry (z danej misji). Przenieś go sobie w inne miejsce i będziesz mógł w to miejsce zgrać inny save. I w razie potrzeby można w ten katalog wrzucić odpowiednią zgrywkę. Proste?

God Mode - w czasie gry wpisz: **iwillbetheone**. Amunicja na maxa - w czasie drugiej misji w kampanii, gdy oficer drze się: go! go! go!, wpisz SZYBKO: **moreammo**.

Ski-Doo X-Team Racing

Idź do "Player & Tuning" i wpisz jako swoje nazwisko:

gimmegravity - siła ciężkości
gimmecheatreset - anuluje cheaty
gimmesuperboost - dopalacz
gimmeflyhigh - wyższe skoki
gimmetuning - podrasowujesz skuter
gimmealltracks - wszystkie trasy
gimmeallsleds - coś tam dostajesz :)

Star Trek: Deep Space Nine - Dominion Wars

Gdy wybierzesz wrogi statek i "zakotwiczysz" na nim kamerę, naciskaj: [Ctrl]+[Shift]+[Del], a wróg będzie (wprawdzie powoli, ale...) obrywał.

Stardom: Your Quest for Fame

Naciśnij [Ctrl]+[F11] i wpisz:
showmethemoney [xxx] - dostajesz xxx kasy
showmethescore [xxx] - dostajesz xxx punktów
showmethejob - zamieniasz się pracą z tą osobą, którą klikniesz

Startopia

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz **RSHIFT** - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz losową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego Shifta do cheatowania.

Przyspieszenie gry

By włączyć, naciśnij [F11] i wpisz **RSHIFTSPEEDUP** (otrzymasz dwie wiadomości od VAL - jedną po wpisaniu RSHIFT i drugą po wpisaniu całości). Teraz wystarczy wcisnąć [>], by gra przyspieszyła - im dłużej trzymasz [>], tym szybciej będzie działała. Ale to nie jedyny klawisz - oto pełna ich lista (pamiętaj o wciśniętym prawym klawiszu Shift):
[>] - przyspieszenie
[<] - zwolnienie
[L] - powrót do normalnej prędkości
[:] - ...

Oczami Scuzzera

By włączyć, naciśnij klawisz [F11] i wpisz **RSHIFTSCUZZERCAM** (otrzymasz dwie wiadomości od VAL, tak jak i przy przyspieszaniu gry). Od tego momentu możesz podglądać dowolnego ze swoich Scuzzerów - służą do tego następujące klawisze (wciskane razem z klawiszem Shift):
[7] z klawiatury numerycznej - następny Scuzzer
[8] z klawiatury numerycznej - poprzedni Scuzzer
Uwaga: nie może się świecić dioda NumLock!

Efekt Spektrusia (czyli ZX Spectrum)

Przytrzymaj klawisz [F11] i wypisz **CLIVEROOLZ**.
Jeden raz - tradycyjny tryb ZX Spectrum, czyli 256 x 192
Dwa razy - ZX Spectrum, ale w dowolnej rozdzielczości
Trzy razy - powrót do bezdusznego PC-ta

Roślinki na BioDecku - co lubią i co dają w zamian:
Pinecale - niska temperatura (Low Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), w zamian materiały przemysłowe (Industrial Materials) i artefakty obcych (Alien Artefacts).
Willonidia - niska temperatura (Low Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), w zamian żywność (Food) i produkty czarnorynkowe (Black Market Goods).
TreeLTHM, Ashvella - niska temperatura (Low Temperature), wysoka wilgotność (High Moisture), w zamian lekarstwa (Medical Supplies) i materiały przemysłowe.
Mopani - średnia temperatura (Medium Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), materiały przemysłowe (Industrial Materials) i żywność (Food).
Eucalymus - wysoka temperatura (Hot Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), daje lekarstwa (Medical Supplies) i żywność (Food).
Amadinka - wysoka temperatura (Hot Temperature), średnia wilgotność (Medium Moisture), daje materiały przemysłowe (Industrial Materials) i żywność (Food).
Ebonicle - wysoka temperatura (Hot Temperature), wysoka wilgotność (High Moisture), daje żywność (Food) i dobra luksusowe (Luxury Items).
Frostarian Snapper - niska temperatura (Low Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), daje artefakty obcych (Alien Artefacts).
Palabast - niska temperatura (Low Temperature), średnia wilgotność (Medium Moisture), daje dobra luksusowe (Luxury Items).
Iciqueue - niska temperatura (Low Temperature), wysoka wilgotność (High Moisture), daje lekarstwa (Medical Supplies).
Drickling - średnia temperatura (Medium Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), daje żywność (Food).
Lillith - średnia temperatura (Medium Temperature), średnia wilgotność (Medium Moisture), daje dobra luksusowe (Luxury Items).
Succulus - średnia temperatura (Medium Temperature), wysoka wilgotność (High Moisture), daje produkty czarnorynkowe (Black Market Goods).
Cactoidal - wysoka temperatura (Hot Temperature), niska wilgotność (Low Moisture), daje materiały przemysłowe (Industrial materials).
Krans - wysoka temperatura (Hot Temperature), średnia wilgotność (Medium Moisture), daje produkty czarnorynkowe (Black Market Goods).
Bazack - wysoka temperatura (Hot Temperature), wysoka wilgotność (High Moisture), daje żywność (Food).
Stickrush - daje lekarstwa (Medical Supplies).
Weedicle - daje produkty czarnorynkowe (Black Market Goods).
WaterLily: Lilyenta - daje dobra luksusowe (Produces Luxury Items).

TechnoMage

Podczas gry naciśnij [Enter] i wpisz:

victory is mine - wygrywamy
now you die - przegrywamy
fill this bag - 10 000 kasy
revelation - odkrywa mapę
build anything - dostępne wszelkie budowle
give me power - dostępne wszelkie zaklęcia
cheezy towers - zaklęcia nie mają ograniczonego zasięgu
restoration - odnawia hit points
frame it - pokazuje ilość FPS
i'm a loser baby - pa, pa...
grow up - nasz najlepszy bohater mocno awansuje (+5 leveli)

Vietnam 2: Special Assignment

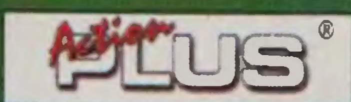
Naciśnij [T] i wpisz:

JohnWayne - God Mode
getsome - amunicja na maxa
fullmetaljacket - pancerz na maxa
didnthurt - energia na maxa
almighty - wszystko naraz :)
onemanarmy - wszelka broń
rocknroll - nieskończona amunicja
ghost - tryb obserwatora
retreat - skok na następny level

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!



cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA 

04/2000 kwiecień — cena 3,50
Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

11/2000 listopad — cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień — cena 3,50
Instrukcje: International Rally Championship Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń — cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty — cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice,
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

03/2001 marzec — cena 3,50
Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień — cena 3,50
Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

05/2001 maj — cena 3,50
Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych FPP, Tipsy

06/2001 czerwiec — cena 3,50
Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

07/2001 lipiec/sierpień — cena 3,50
Pełna wersja Vulture - świetnej strzelanki 3D!
Relacja z targów E3 2001.
Przedstawienie nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy Baldur's Gate II - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube czy X-box - porównanie możliwości konsol przyszłości.
Final Fantasy: The Spirit Within - wrażenia z prezentacji.
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje, Tipsy, Kąciki

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawiania faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawiania faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Konkurs

Fallout Tactics CD-Projektu rozwiązany!

Dla przypomnienia. Aby wziąć udział w konkursie, należało poprawnie odpowiedzieć na trzy poniższe pytania.

1. Wokół jakiego miasta oscyluje fabuła BGII: Tron Bhaala?
2. Jak nazywa się miasto, które zwiedzasz w drugim akcie Diablo 2?
3. Jakie będą nowe klasy postaci w grze Diablo 2: Lord of Destruction?

Właściwe odpowiedzi to:
1. Saradush
2. Lut Gholein
3. Zabójczyni, Druid

Oto trójka szczęśliwców, których wyłoniło losowanie:

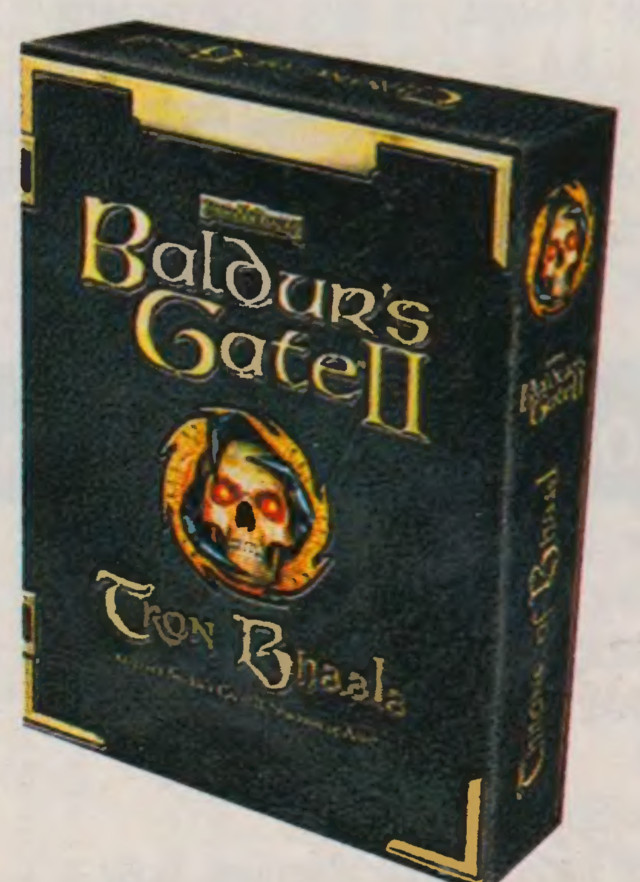
Jarosław Malmon
Okmiany 17/3
59-227 Okmiany woj. dolnośląskie

Wioletta Działak
ul. Słoneczna 37/3
66-408 Gorzów Wlkp.

Maciej Kostusik
ul. Wolności 9
67-407 Szlichtyngowa

Gratulujemy!
Nagrody - widoczne poniżej gry komputerowe - prześlemy pocztą!








GAME OVER
GAME BOY ADVANCE

JUŻ W SPRZEDAŻY TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie Extra Gra. ZAJRZYJ!

Oryginalna gra TRAFFIC GIANT GOLD w polskiej wersji językowej

29,90 złotych

eXtra Gra — Numer 4/2001 — TRAFFIC GIANT GOLD

eXtra Pakiet zawiera:
- Grę Traffic Giant
- Traffic Giant Dodatkowe Misje
- Pismo
- Instrukcję do gry

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

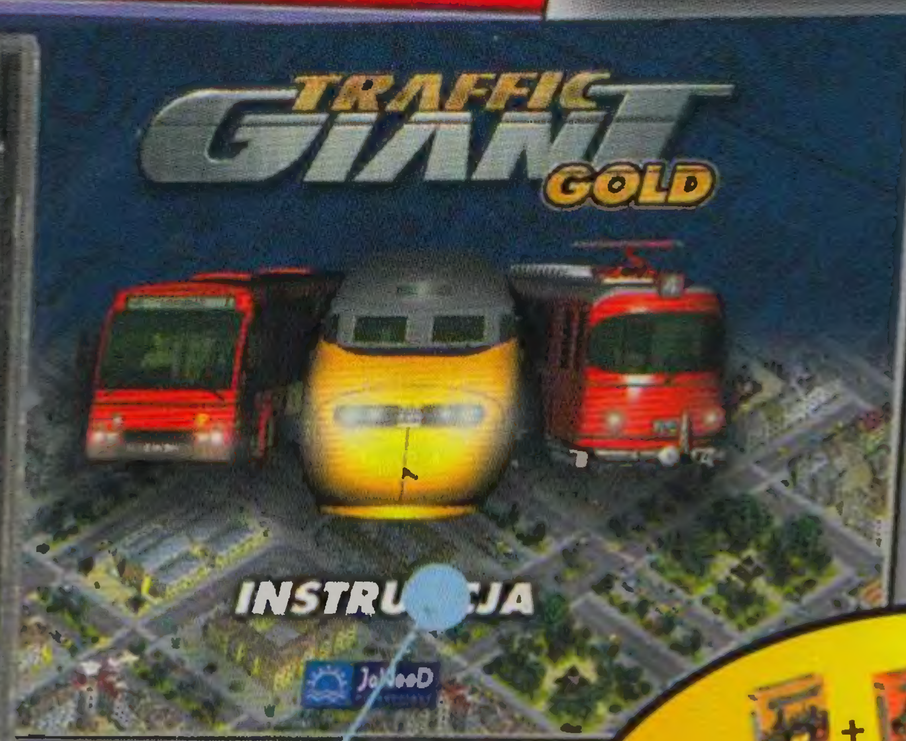
Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt



Płyta CD z grą TRAFFIC GIANT po polsku



Płyta CD z dodatkiem TRAFFIC GIANT - Dodatkowe Misje po polsku



Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

TRAFFIC GIANT GOLD = Traffic Giant + Traffic Giant Dodatkowe Misje

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com
Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl